ATLUS

P5 PERSONA5

ペルソナ5
公式設定画集

Persona5 Official Design Works

ファミ通責任編集

PERSONA5

d2c

by KBG GUIDES

Persona5 Official Design Works

PERSONA5

ペルソナ５ 公式設定画集

Persona5 Official Design Works

Publicity Illustration Gallery

パブリシティ
イラストレーション
ギャラリー

イメージビジュアル
(2015年2月公開)

主人公怪盗服カット
(2015年2月公開)

WANTEDポスター
(2015年9月公開)

イラストメイキング映像描き下ろし壁紙
(2015年9月公開)

ペルソナ5 20thアニバーサリー・エディション
PERSONA5 ART BOOK ～ The Aesthetics ～表紙
(2016年5月公開)

パッケージビジュアル
(2016年5月公開)

「東京国立博物館よりオタカラを頂きます。」イベント告知用イラスト
(2016年7月公開)

電撃PlayStation® Vol.584表紙
(2015年2月公開)

電撃PlayStation® Vol.614表紙
(2016年5月公開)

電撃PlayStation® Vol.622表紙
(2016年9月公開)

電撃PlayStation® Vol.623表紙
(2016年9月公開)

週刊ファミ通No.1367号表紙
(2015年5月公開)

週刊ファミ通No.1399号表紙
(2015年9月公開)

週刊ファミ通No.1450号表紙
(2016年9月公開)

豪華版パッケージ背面イラスト
(2016年9月公開)

『ペルソナ5』発売記念イラスト
(2016年9月公開)

55万本突破御礼イラスト
(2016年11月公開)

主人公怪盗服カット
(2015年2月公開)

Let us start the game.
5'0"
4'10"
4'8"
4'6"
4'4"
4'2"
4'0"
3'10"
3'8"
3'6"
3'4"
3'2"

P5
PERSONA5

WANTED

TAKE YOUR HEART

Report NOW!

ATLUS

P5
PERSONA5

祝!
Persona5
発売!!
P5キャラクター
デザイナー
副島成記

御礼!
55万本
突破!!
応援ありがとう
ございます!!
P5キャラクター
デザイナー
副島成記

目次

Persona5 Official Design Works
INDEX

Section 1

メインキャラクターの扉

Main Character

TAKE YOUR HEART

MAIN CHARACTER

メインキャラクター
主人公
HERO

ペルソナ アルセーヌ
ARSENE

主人公 CV:福山潤

理不尽な権力者によって
無実の罪で前科を負わされ、
不本意に郷里を追われた少年。
だが新たな暮らしを得た土地で
怪盗としての力に目覚め、
法で裁けぬ悪人の歪んだ心を盗み去る。
初期ペルソナは、アルセーヌ。

メインイラスト

Main Illustration : Hero

Creator's Comment

『ペルソナ5』の主人公のデザインをひとことで表現すると、"艶(つや)"です。前作『ペルソナ4』の主人公は、犬科を連想させる忠実さ、誠実さを出そうと考えながらデザインしていました。それに対して今作の主人公は猫科の黒豹のような艶感やなまめかしさ、表と裏の顔、妖しい雰囲気などを強く意識してデザインしています。自分はこれまで、セクシーな男性キャラクターをデザインしたことがほとんどないのですが、今作は美学や匂いのようなものが感じられるデザインにしたいと考えていたので、主人公は艶のある、セクシーなイメージに仕上げました。
『ペルソナ５』は怪盗をテーマのひとつに挙げているので、キャラクターの表裏や二面性も大切にしています。主人公の髪型がボサボサヘアーにも見えるし、気を遣って無造作っぽいセットをしているようにも見えるのは、物事は表裏どちらにもとれるという意味を込めてもいます。

主人公のデザインのポイントのひとつが、目と眼鏡です。目に関しては、最初から目つきをきつくしよう、意志の強さを出そう、艶感を出そうと決めていました。まず、主人公は目つきひとつで印象が変わるキャラクターにしたかったんですね。ボサボサ頭でボーっとしているときと、ギラっと輝く目をしているときは違う人間に見える。しかし一方で、そのふたつの面が両立もしているイメージでしょうか。眼鏡は途中からデザインに加えた要素で、これも二面性や落差、世を忍ぶ仮の姿を表すギミックです。彼のきつかったり妖しい目つきが、眼鏡をかけることで緩和されて、優しい普通の少年のように見えるわけです。
制服は最初に主人公のためにデザインして、そこからほかのキャラクターが着ても映えるようにチューンしています。今作の制服デザインはパンクのイメージを持っていました。主人公の内面をよりパンキッシュに見せるにはどうしたらいいか考えた結果、元になる制服が体制側であることを表し、それを着崩すからこそパンクになるのだと結論づけました。元がカチっとしっかりしているほど、それを崩すことでよりパンクに見えるだろう、と。主人公は怪盗行為を行うような人物なので、自由人であり、開放的な性格だと思います。それを隠すために、表面的には体制側に忠実と見えるよう、きちんと制服を着用させています。

Profile	
性別	男
学年	高校2年
コードネーム	ジョーカー／JOKER
アルカナ	ー
初期ペルソナ	アルセーヌ

怪盗服

Phantom Thief : Hero

Creator's Comment

主人公の怪盗服はゲーム全体の印象を左右する重要な要素であるだけに、怪盗服のデザインはかなりの試行錯誤がありました。『ペルソナ』シリーズはジュブナイルですが、怪盗服になると見た目的には学生でもなんでもないわけです。ですので、制服を着たまま怪盗になったほうがいいのではとか、怪盗モード用の制服のアレンジはどうかなどと考えたりもしました。でも、「制服を着て怪盗行為をしたら、すぐに身元がバレるよね？」という設定的な違和感をぬぐえなかったので、没になりました。また、普通の服装で怪盗行為を行うと、怪盗ではなく、単なる反社会的な人間に見えてしまうんです。これを踏まえると、自分は怪盗と犯罪者の線引きは、ロマンにあると思ったんですね。そういったロマンを見た目で伝えるなら、やはり古典的なスタイルを踏襲したほうがいいなと。そうやって、主人公の怪盗服のデザインが決まっていきました。

主人公の武器を短剣にした決め手は、怪盗らしさと差別化です。怪盗には器用なイメージがあって、短剣を指先で回したり、投げたりといったテクニカルな動作が似合うと思います。ですので、剣を振り回すより短剣を使わせたほうが、より怪盗っぽいイメージになると考えました。また、ゲームにかぎらず主人公は長剣や刀を使うイメージが強いので、短剣にすれば差別化が図れるという狙いもあります。

手袋はおもに女性スタッフからの「手袋をしている男性は格好いい」という意見を反映してのアイテムです。飛行機のパイロットなどのようにキチっとしていて、スペシャルスキルを持っているプロフェッショナルのイメージでしょうか。怪盗が手袋をするのは指紋を残さないためなのですが、ゲーム中のパーソナルモーションで走りながら手袋をクイっと直したりする仕草が格好いいのだそうです。そういうこだわりを持って作っていますので、少しでも多くの人が手袋に目をむけてくれたらなと思います。ちなみに、手袋の色は各キャラクターのパーソナルカラーですが、戦隊物的な意味合いも含んでいます。

主人公のマスクはアルカナの愚者をイメージし、ピエロや怪人ファントムがモチーフになっています。マスクで苦労するのは、眉毛と目を連動して描けないので、キャラクターの表情が出しにくくなることでした。そこで、角度が変わると穴から見える目の位置がズレることを利用して表情をつけたり、アングルでマスクをまぶたや目線の替わりにして、仮面の奥行きで表情をつけたりしています。

アルセーヌ

Persona : Arsene

Creator's Comment

アルセーヌは当初、ストレートに格好いいキャラとは違う、愉快でトリッキーなデザインにしようと思っていたのですが、最終的にはシルクハットの部分を含めて、格好よくまとめる方向にシフトしました。

アルセーヌのデザインで自分が気に入っているのは、マスクの中の顔が炎になっていて、つねに動いているところです。自分がゲームに盛り込みたかったパッションのようなものを、アルセーヌの炎がうまく表現してくれていると思います。アルセーヌはイラストでの露出が多かったので、こういった動く炎のように、ゲーム中でしか見られない要素とイラストを比較していただければ、私たちがゲームの中で表現したかったことが、より伝わるのではないでしょうか。

ブチッ

Buchiii : Hero

総攻撃トドメ

Cruncher : Hero

総攻撃

All-out Attack : Hero

コマンド画面

Command : Hero

Command

Skill

Equip

Item

Status

Cooperation

Request

System

バストアップ

Face Pattern : Hero

通常

通常／眼鏡なし

考え込む

考え込む／眼鏡なし

考え込む／怪盗服

悩む

ローディング

Face Pattern : Hero

通常

怪盗服

ハワイ

設定原画

Initial Image : Hero

■学生服

■怪盗服

Creator's Comment

　主人公の怪盗服姿を描く際にこだわっている部分に、襟があります。襟は主人公の心情を表す表現手段として使っていて、襟が開いているときはその本性や正体を現しているとき。襟が顔にかかっているときは、偽っていたり人目を忍んでいる状況と意味合いを持たせています。ですので、襟がどの程度顔にかかるかという部分をいつも気にしながら描いていました。

■アルセーヌ

翼は上着の下より
出ています

黒いガラス面に
赤く炎のような不定形
の顔が映っています

初期イメージ画

Rough Design : Hero

■主人公

Creator's Comment

ここに描かれているのは、現行の主人公のプロトタイプになります。制服のまま怪盗モードを表現できないかと、模索していたころに描いたアイデアです。髪を撫で上げると髪の毛の色や目の色が変わって、突然イケメンモードになります。そういう設定はなかったのですが、わかりやすくモードを切り替えるなら、こういう方法もアリだと思って描きました。でも、描いてみたら思いの外やりすぎな感じで違和感がありましたね(笑)。確かにモードチェンジの記号としてはわかりやすいし格好いいのですが。

アプリ

Creator's Comment

主人公やパーティの怪盗像を、ディレクターの橋野（橋野桂氏）と揉んでいたあたりに描いた絵ですね。左ページの青い手袋の絵は、銃の持ち方がプロフェッショナルすぎて、「怪盗ってもっとこう、無駄に格好つけて撃ったりするんじゃないの？」とか、「雰囲気がリアルすぎるんじゃないか？」などという意見が出まして。そこを考慮して何枚も描いてみたところ、今度はマンガやアニメっぽくなりすぎて、チープな感じになってしまったりと、リアリティのさじ加減を探っていた時期です。

主人公 背後イメージ

■ペルソナ

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

坂本竜司

RYUJI SAKAMOTO

ペルソナ

キャプテン・キッド

CAPTAIN KIDD

坂本竜司 CV:宮野真守

かつては陸上部のエースだったが
悪徳教師に陥れられて誇りを失い、
疎外感の中で無為な時間を送っていた。
けれど心根は折れず、怒りによって
不条理と戦う力に目覚める。
初期ペルソナは、キャプテン・キッド。

メインイラスト

Main Illustration : Ryuji Sakamoto

Creator's Comment

竜司は最初からこのままですね。スケッチの枚数も非常に少なくて、竜司のほぼすべてがこの本に掲載されていると思います（笑）。『ペルソナ５』は怪盗モノであって、主人公が持っている紳士的な雰囲気は、怪盗モノの源流である、古典のイメージからきているわけです。でも今作を、単純に学生が悪さをするという観点から見たとき、崩したファッションであったり、不良っぽさだったり、遊び心のようなものが必要になります。しかし主人公を紳士怪盗的に描いてしまうと、学生の悪さ的な雰囲気が出ず、現代劇としてのリアリティがなくなってしまいます。そこで、主人公が受け持っている品性のようなものを、全部排除したキャラクターをひとりは用意しないといけません。これは自分にとっても課題でした。主人公ではできなかった頭を金髪にしたり、制服のボタンが全開だったりと、そういった不良的な部分を全部受け持たせたのが竜司です。わかりやすいパンクということで、構造として竜司は主人公と反対の存在ですね。あと、今回のメインキャラクターたちをズラっと並べたとき、竜司がいないと、悪さをする少年少女たちには見えないので、必須キャラでもあります。

竜司のデザインのポイントは眉毛です。たぶん剃っていると思います（笑）。竜司はいちばんわかりやすく、いつも大人に対して怒りの感情を持ち、反抗している人物です。だからそういった不機嫌そうな感じを出そうと、眉を上がり気味にして、つねに怒っているような表情にしています。

猫背は竜司にとってラクな姿勢で、これはダラっとしている、ルーズであるという記号でもあります。姿勢よくピシっとしている主人公との対比ですね。なるべく、竜司が思慮深く見られないようにと、猫背を描いています。その一方で、竜司が芯はちゃんとした子だという要素も盛り込まなければいけません。とくに目つきは悪すぎず格好よく見えるように、白目がちにしないよう心がけました。

Profile	
性別	男
身長	175cm
体重	61kg
学年	高校2年
星座	かに座
血液型	B型
コードネーム	スカル／SKULL
アルカナ	戦車
初期ペルソナ	キャプテン・キッド
家族構成	母とふたり暮らし
特技	短距離走（現役時の100mの自己ベストは11秒2） 炭酸500mlペットボトル一気飲み（陸上部当時に鍛えられた。現役当時は1000mlペットでもイケた）
クセ	手持ち無沙汰なとき、靴の爪先で地面をつつく
趣味	読書（ただしマンガにかぎる） 筋トレ（現役時代にしていた腹筋背筋のノルマをこなさないと落ち着かない）
食の好み	牛丼、ハンバーガーなどのジャンクフード。中でもラーメン好きで、味や麺の食感にうるさい。苦味やエグ味は苦手で、子どもの舌だとからかわれることも

怪盗服

Phantom Thief : Ryuji Sakamoto

Creator's Comment

竜司のペルソナのイメージは海賊なので、怪盗服にもドクロを盛り込もうと決めていて、いちばん目立つマスクをドクロにしています。怪盗服のベースはライダースーツになっていて、イメージとしてはバイクに乗る自由人でしょうか。主人公の怪盗服との対比で、紳士な主人公に対して、竜司は粗野な雰囲気にしています。

武器は少し悪いイメージを持たせたかったので、鉄パイプにしました。しかし不良というより暴漢になってしまいましたね(笑)。

手袋の色が黄色なのはカラーコーディネート上のものですが、やはり竜司には戦隊モノでいう黄色的なポジションとのイメージがあったのかもしれません。

キャプテン・キッド

Persona : Captain Kidd

Creator's Comment

まごうことなく海賊ですね。当初は本体だけでしたが、ディレクターの橋野から「小さくてもいいから船に乗せたい」とのオーダーを受けて、海賊船に乗せることになりました。海賊船に描いてある顔は、竜司が描いたらこういう感じになるだろう、というイメージです。
一方で、超覚醒後のセイテンタイセイは、キャプテン・キッドが船に乗っていたのだから、船が金斗雲に変わるのもいいよね、というアイデアを採用しています。

ブチッ

Buchiii : Ryuji Sakamoto

総攻撃

All-out Attack : Ryuji Sakamoto

総攻撃トドメ

Cruncher : Ryuji Sakamoto

コープ画面

Cooperation : Ryuji Sakamoto

バストアップ

Face Pattern : Ryuji Sakamoto

■通常

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

水着

トレーニングウェア

怪盗服

■笑い

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

水着

トレーニングウェア

怪盗服

デスティニー・ランド

■怒り

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

水着

デスティニー・ランド

怪盗服

怪盗服／素顔

■悲哀

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

トレーニングウェア

水着

デスティニー・ランド

怪盗服

■驚き

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

水着

トレーニングウェア

怪盗服

■苦痛

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

水着

トレーニングウェア

怪盗服

■凹み

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

水着

トレーニングウェア

怪盗服

■不機嫌

制服／夏

私服／夏

制服／冬

私服／冬

ジャージ

水着

トレーニングウェア

デスティニー・ランド

怪盗服

イベントカットイン

Event Cut-in : Ryuji Sakamoto

悔しい・真剣

企み・不敵・ひらめき

苦痛

喜び

悲痛・慟哭

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り

設定原画

Initial Image : Ryuji Sakamoto

■学生服

ZOMG!
サスペンダー
背面

■怪盗服

■キャプテン・キッド

■セイテンタイセイ

裏側にも
「8000K」表記

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

モルガナ

MORGANA

ペルソナ ゾロ

ZORRO

モルガナ CV:大谷育江

異世界で出会った謎のマスコット。
誰が見ても黒猫だが、猫と言われると怒る。
自力で異世界へ出入りできたり、
車にも変身できるなど不思議な力を持つが、
記憶が歯抜けで出生の秘密を探している。
杏にメロメロ。
初期ペルソナは、ゾロ。

メインイラスト

Main Illustration : Morgana

Creator's Comment

当初、モルガナは100ページに掲載してあるデザインを考えていて、そちらは自分でも好きだったというか……かなり気に入っていたのですが、周囲から「ちょっとおかしすぎるだろう!?」と言われて断念しました(笑)。マスコットキャラクターは皆さんに愛されることが本分だと考えています。その考えを基盤にデザインしたのが現在のモルガナです。モルガナは"泥棒猫"的な発想で猫に決めました。

自分の中で、マスコットキャラクターのデザインに必ず使うと決めている配色のルールがあり、それを守ってモルガナにも赤、青、黄色の"おもちゃカラー"と言われている配色を使っています。あくまで自分ルールですけどね(笑)。ちなみに、マスコットキャラクターのカテゴリーにいる『ペルソナ3』のアイギス、『ペルソナ4』のクマにも、おもちゃカラーを使っています。ちょっとわかりにくいですが、モルガナの赤は口の中なんです。

モルガナのデザインのポイントはマスクです。頭の上半分がマスクで、耳も外側はマスクに包まれています。『パーマン』的なマスクと言うと、わかりやすいでしょうか。自分は『パーマン』が大好きなのですが、スタッフから「モルガナを描けば描くほど、マスクがパーマンぽくなっていく気がする」と言われました。

モルガナを描く際に注意しているのは、かわいくなりすぎないということです。柔らかいイメージにしすぎると、せっかくの一癖あるキャラクターから、個性が抜けて少しつまらなくなってしまいます。設定上、モルガナはつり目なのですが、これもかわいくなりすぎないためです。

Profile	
性別	？？？
身長	50cm（尻尾含む全長）
体重	3.5kg
学年	―
星座	？？？
血液型	？？？
コードネーム	モナ／MONA
アルカナ	魔術師
家族構成	なし
特技	ピッキング、機械修理
クセ	前足を舐める
趣味	テレビを観る（ニュース、刑事ドラマが好き）
食の好み	何故か舌は肥えており、高級寿司や肉も好む。はじめはネコ缶やカリカリに文句を言っていたが、いまではすっかり気に入っている

ゾロ

Persona : Zorro

Creator's Comment

ゾロはモルガナとの組み合わせをかなり意識してデザインしています。モルガナは体は小さいですが、態度は大きいですよね。でも大きいのは態度だけではなくて、本当はその体の中に、しっかりとした人格を持っていて、偉大な存在なのだ、ということを表現するために、小さいモルガナから巨大なゾロが出てくるという演出にしています。しかしその一方で、モルガナは自分が何者かわからないという一面も持っていますので、ゾロをあえて風船のようなデザインにして、「いくら大きかったり立派なヒゲを持っていても、中身は空っぽなんじゃないの？　強がりなんじゃないの？」といった雰囲気も出しています。この風船のようなテイストは気に入っていて、わざと胸筋を描かず、空気でパンパンなイメージにしています。

ちなみに、初期デザインのゾロは、毛深い山賊みたいでしたね(笑)。ペルソナは肌を露出させないようにしていることもあって、デザインを現在のものにまとめました。筋肉も生々しかったので、よりコミカルな方向にシフトしています。

ブチッ

Buchiii : Morgana

総攻撃トドメ

Cruncher : Morgana

コープ画面

Cooperation : Morgana

総攻撃

All-out Attack : Morgana

バストアップ

Face Pattern : Morgana

■通常

■怒り

■笑い2

■笑い

■コミカル笑い

■苦痛

■悲哀

■凹み

■コミカル驚き

■驚き

■リアル

イベントカットイン

Event Cut-in : Morgana

悔しい・真剣

企み・不敵・ひらめき

驚き・図星

苦痛

悲痛・慟哭・空腹・疲労・呆れ

喜び

怪訝・疑念

怒り・決意・覚悟

設定原画

Initial Image : Morgana

■怪盗服

目は正面から
見ると少しだけツリ目です.

手足.肉球
有ます

瞳の表情に
コミカルなバリエーション
を持たせたいと考えて
おります。

人間との対比

モルガナ
イメージ
口は表情に
よって無くとも
OKです

猫らしいしぐさを
ちゃんとします。

結構悪い表情が
多くなりそうです。

■モルガナ車バージョン

他のモノに化ける場合黒ベースに
イエローのラインと
青い目が
共通のデザインと
なります。
メメントス時形態
ライン追加
耳とシッポ引っ込めます
ライト色
ブルー
人物対比
サイドウォール
ホワイト

変身過程

?

ここから別のモノにも
化けることが
出来る?

Creator's Comment

自分としては、本当はスポーツカーに乗せたかったんです。格好よくオープンカーに乗っているイメージですね。でも、スポーツカーって何人も乗れませんよね。「なんとか四人乗ってあとはバイクかな」などと考えていたのですが、それだと全員で移動するイベントを作るときにかなり複雑になってしまうので、結果的にバンになりました。

■ゾロ

Zorro

マント 形状は
この状態でほぼ固定。
※なびきはします。

ししゅう。

@ベルト金具

下半身外側側面にも
ししゅう
入ります。

マント
詳細
※造形自体
は
中央立ち絵の
状態で
固定に
なります。
(なびきます。)

■メリクリウス

前方に
倒れて
ます.

タイツ
（ほぼ黒）

マスク

首輪

初期イメージ

Rough Design : Morgana

■モルガナ

Creator's Comment

頭部以外はピカピカのラバーでした。当時はモルガナの性別が決まる前だったので、泥棒猫＝女性的なイメージで描いています。一部の方には気にいっていただけると思うんですけどね……。当初モルガナは、車だけではなく、何にでも変身できるという設定もありました。

頭部は
ラバーではありません
毛フサフサです

■ペルソナ

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

高巻杏

ANNE TAKAMAKI

ペルソナ カルメン

CARMEN

高巻杏 CV:水樹奈々

主人公のクラスメイト。
碧眼にアッシュブロンドという見た目や、
悪徳教師のセクハラのせいで、やっかみや
誤解を受けて塞いでいたが、根は素直で明るい。
親友をすぐ傍にいながら守れなかった
悔しさから、誰かを助けたいと願う。
初期ペルソナは、カルメン。

メインイラスト

Main Illustration : Anne Takamaki

Creator's Comment

　主人公、竜司、杏の3人は早い段階からメディアに露出するキャラクターなので、『ペルソナ５』がどういったゲームなのかを、いち早く皆さんに伝える役割を持っていました。そのため、この3人は『ペルソナ５』全体のイメージが伝わるようにデザインしています。
　杏のデザインのポイントは、タイツですね。作中で最初に登場する女性キャラクターに、今作のイメージカラーを落とし込みたかったので、タイツは赤にしています。それと、『ペルソナ５』のテーマには"個性"というものもあります。マイナスの個性がパレスになって、いい個性は世の中を変えていく原動力になるという感じですね。なので、キャラクターをデザインするときには、ビジュアルが個性的というだけではなく、普通の人とは違う感性を持っている、内面も個性的なキャラクターにしたかった。そう考えたとき、普通は制服に赤いタイツって、なかなか合わせないですよ(笑)。だけど杏としては、自分が履きたいと思うから合おうが合うまいが気にせず赤いタイツを履いているんです。スカートが短いのも同じ理由で、ほかの人がどう思っても関係ない。そういう考え方も立派な個性だと思うんですね。自分は主人公たちを、自分がやりたいことをしないと気が済まない人たちの集団にしたいと思っていました。そんな彼らだからこそ、世界を変えられるんだ、と。そういう大きなテーマにつながる赤タイツです。
　杏が着ているパーカーは、チアリーダーをイメージしています。これは当初、リアル不良的な世界観を避けるために、ゲーム全体に海外ドラマの学園モノのようなイメージを持たせたいと思っていたからです。

Profile	
性別	女
身長	168cm
体重	I completely forgot!
学年	高校2年
星座	さそり座
血液型	B型
コードネーム	パンサー／PANTHER
アルカナ	恋愛
初期ペルソナ	カルメン
家族構成	父親、母親(ともに不在がち)、および同居の使用人
特技	ほぼネイティブな英会話(試験英語もそこそこ強い) 人見知りしない(本人に自覚はない)
クセ	考え事をするとき、ツーテールの先をいじる
趣味	TVドラマ鑑賞、ゲーム(スマホではなく携帯ゲーム機モノ)
食の好み	和洋問わずの甘党。とくにケーキは、食事の代わりにケーキでもいいレベル。クレープの"クリーム増し増し"などキャンペーンメニューに弱い。炭酸ジュースが苦手

怪盗服

Phantom Thief : Anne Takamaki

Creator's Comment

「女性で怪盗服といえばこうなりますよね？」的なデザインです(笑)。ステレオタイプの“かっこいいセクシーさ”を狙って描いているため、ストレートにエロティックさが出ないように気を付けています。

杏のイメージカラーはピンクなのですが、このピンクの手袋がなかなかのクセ者で、うまく作り込まないと、台所のゴム手袋のように見えてしまうので苦心したところですね。

マスクは猫ではなく豹がモチーフです。杏はこの怪盗服を好きこのんで着ているわけではありません。基本的に怪盗服は、パレスに潜入した主人公たちに、外からの影響が働いて賊となった姿なのでじつは恥ずかしがっているという設定込みで、萌えのポイントなのかな、と考えています。

カルメン

Persona : Carmen

Creator's Comment

カルメンは、葉巻工場で働いていたというエピソードや、薔薇、男たちなどといった原作にまつわる小ネタを多く盛り込んでいます。カルメンのマスクが豹なのは、女豹的なイメージからですね(笑)。

ブチッ

Buchiii : Anne Takamaki

総攻撃トドメ

Cruncher : Anne Takamaki

コープ画面

Cooperation : Anne Takamaki

総攻撃

All-out Attack : Anne Takamaki

バストアップ

Face Pattern : Anne Takamaki

■通常

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

ジャージ

水着

浴衣

デスティニー・ランド

コープ時

着ぶくれ脱ぎ

怪盗服

■笑い

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

デスティニー・ランド

コープ時

着ぶくれ脱ぎ

怪盗服

水着

■怒り

制服／夏

制服／冬

私服／夏

ジャージ

私服／冬

水着

浴衣

コープ時

着ぶくれ脱ぎ

怪盗服

■悲哀

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

水着

浴衣

デスティニー・ランド

コープ時

着ぶくれ

着ぶくれ脱ぎ

怪盗服

驚き

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

水着

着ぶくれ

デスティニー・ランド

着ぶくれ脱ぎ

怪盗服

■苦痛

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

水着

コープ時

怪盗服

■照れ

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

水着

■泣き

制服／夏

制服／冬

私服／冬

私服／夏

■照れ2

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

水着

■泣き笑い

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

■うっとり

シャドウ／水着

イベントカットイン

Event Cut-in : Anne Takamaki

悔しい・真剣

企み・不敵・ひらめき

苦痛

怪訝・疑念

喜び

怒り・決意・覚悟

驚き・図星

悲痛・慟哭・空腹・疲労・呆れ

設定原画

Initial Image : Anne Takamaki

■学生服

Persona5
高巻杏①

Creator's Comment

本当は、髪の毛をおろした杏をゲーム中に出したかったんです。「髪をアップにしているキャラは、髪をおろしているシーンがないとダメでしょう！」と、プランナーの田中君(田中裕一郎氏)にも強く主張されていました。この絵も田中君に「描いてくれ！」と頼まれて描いたものなのですが、これを見せたら、一言「こうじゃない」と言われてしまいました(笑)。いったいどういうイメージだったんでしょうね。

■怪盗服

全身レザー素材、
手袋とブーツが
エナメル素材です

アン怪盗服

■カルメン

ペルソナ
カルメン

ツヤのある
黒髪

ヒョウ柄部分は
毛皮っぽい印象です。

◎ボディスーツやドレスで
素材感の違いを出して下さい。
ドレス…布
スーツ…レザーなどの少しツヤの
ある感じ。

スカート下

じょばば

ヘカーテ

■ヘカーテ

○腰回り。

腰正面

腰背面

怪しげな文字列
オール金属

初期イメージ

Rough Design : Anne Takamaki

■高巻杏

■ペルソナ

MAIN CHARACTER
メインキャラクター
喜多川祐介
YUSUKE KITAGAWA

ペルソナ ゴエモン
GOEMON

喜多川祐介 CV:杉田智和

近隣の洸星高校に通う美術科特待生。
天才的な画才を持つ美少年だが、
クールで合理的な一面と、芸術家肌の天然さが
同居しており、時に突飛な言動をとることも。
育ての父でもあった絵画の師に裏切られた
痛みから、怪盗団に共鳴する。
初期ペルソナは、ゴエモン。

メインイラスト

Main Illustration : Yusuke Kitagawa

Creator's Comment

　祐介は性格はさておき、外見的には整った顔を意識してデザインしました。長髪でデザインを進めていたのですが、最終的にはいまの型に落ちつきました。最初から芸術家だということは決まっていましたが、初期設定画はいまよりもうすこし芸術家肌というか、ループタイをして美術の先生のようでした(笑)。祐介は普通に描くと端正な顔になりがちなので、必ずどこかに変態っぽい要素を入れようと心がけています。このイラストですと、ポーズがすでに変態っぽいですよね。主人公は描く機会が多く、そのときどきで何かしらのポーズをつけたりするのですが、自分の中で、主人公のポーズは格好いい方向、祐介のポーズはちょっと気持ち悪い方向という区分があります。

　強調しますが、これは自分が祐介を嫌いだとか憎んでいるわけではなく(笑)、普通の美少年に描いてしまうとキャラが活かされず、つまらなくなるからです。

　有名な一流モデルさんは、骨格自体がモデル向きというか、目の前にいらしたらちょっと驚いてしまいそうな、特殊な骨格の方が多いんですね。祐介のデザインでは、そういったメリハリの利いた、モデルさんの骨格を目指していて、Tゾーンを思い切り出っ張らせたり、そこからまっすぐ伸びた鼻筋などを意識しています。

　祐介の腰の鍵は、誰にも見せない大事なものをしまっているロッカーの鍵、というイメージです。物作りをする人間は、本当に大事なものを人に見せずしまっておく、というような。

　シャツの胸にある模様は、黒百合の紋章です。黒百合の花言葉は呪いや復讐。これはその後のストーリーを暗示しているという、メタ的なものです。

　祐介の格好は、上は私服で、パンツと靴が制服という設定になっています。当初、祐介の学校の制服をデザインするかどうかは決まっていませんでした。この段階では、もし祐介の制服が必要になったら、過去作に登場した高校に通っているということでもいいのでは、という話があって、その名残が靴のデザインにあります。どこかでご覧になったことがあるかもしれませんよ？

Profile	
性別	男
身長	181㎝
体重	63kg
学年	高校2年
星座	みずがめ座
血液型	O型
コードネーム	フォックス／FOX
アルカナ	皇帝
初期ペルソナ	ゴエモン
家族構成	天涯孤独(父、母ともに他界)
特技	絵を描くこと 節約料理(コストパフォーマンスを追究した我流の自炊)
クセ	指で構図を切るポーズ
趣味	散歩(交通費節約を兼ねる)、人間観察
食の好み	食にも美学を持ち、素材、調理法、盛り付けなどの知識は豊富で、自分なりのこだわりがあるが、理想に現実が追い付いていない(おもに金銭面で)

怪盗服

Phantom Thief : Yusuke Kitagawa

Creator's Comment

怪盗服の方向性を模索しているとき、かなり早い段階から、怪盗服時には全員マスクをつけるというルールが決まりました。「だって泥棒だもの」、と。祐介の日本画家という設定も早い段階から決まっていたので、じゃあ祐介の仮面は和風のキツネにしようと考え、その部分は変わらずに残りました。尻尾はキツネの仮面との合わせですね。あとは、袖を広めに開けて和物っぽいシルエットを意識しています。

ゴエモン

Persona : Goemon

Creator's Comment

　ゴエモンのデザインは、いわゆる歌舞伎の石川五右衛門のイメージに、アーティストとしての祐介のサイケデリックなセンスを盛り込もうという方向性が決まっていました。ですので、デザイン自体に迷いはなかったのですが、配色や柄などを決めるのに苦労しました。スタッフとああしようこうしようと相談しながら詰めていって、結果的には複雑で凝ったデザインになっています。袖の"IXICAVA"という表記が史実を元ネタにしていたり、首からの前垂れがゴエモンのGをデザインした模様であったりするのは、スタッフのアイデアです。パーティで唯一の日本的なペルソナであり、皆さんの認知度も高いキャラクターだということで、作る側としても少々マニアックな要素を詰め込んでしまいました。

ブチッ

Buchiii : Yusuke Kitagawa

総攻撃トドメ

Cruncher : Yusuke Kitagawa

IT WAS FUN WHILE IT LASTED.
GOODBYE.

祐介

コープ画面

Cooperation : Yusuke Kitagawa

総攻撃

All-out Attack : Yusuke Kitagawa

バストアップ

Face Pattern : Yusuke Kitagawa

■通常

制服／夏

私服／夏

制服／冬

私服／冬

水着

浴衣

銭湯

怪盗服

■笑い

制服／夏

制服／冬

私服／夏

水着

怪盗服

私服／冬

■怒り

制服／夏

制服／冬

水着

私服／夏

私服／冬

怪盗服

浴衣

■悲哀

銭湯

制服／夏

制服／冬

水着

私服／夏

私服／冬

怪盗服

■驚き

制服／夏

私服／夏

私服／冬

水着

制服／冬

怪盗服

■苦痛

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

怪盗服

イベントカットイン

Event Cut-in : Yusuke Kitagawa

悔しい・真剣

企み・不敵・ひらめき

苦痛

喜び

悲痛・慟哭・空腹・疲労・呆れ

驚き・図星

怪訝・疑念

怒り・決意・覚悟

設定原画

Initial Image : Yusuke Kitagawa

■学生服

■怪盗服

怪盗服

■ゴエモン

ごえもん
GOEMON
桜の金柄
頭は顔含めてかたい素材
5
IXICAVA
どてら、腰回り
そで部分で描かれている
雲と同じニュアンスの物
です。
5
IXICAVA
がスキマ無く並ぶイメージ。

◦表

◦裏

◦どてら柄

◦柄は雲と龍です。
その上に桜の花びら、
ロゴが入ります。

◦どてらの中は
ヒョウ柄
です。

左

◦背面

■カムスサノオ

「カムスサノオ」

前髪無い状態です。
普段は図のイメージで。

鎖.ヒモは
膝背面の2点に
つながって
います

○うずまきです

ひざの
動きに
合わせて
少し
変形します。

少し後ろに出てます。

初期イメージ

Rough Design : Yusuke Kitagawa

■喜多川祐介

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

新島真

MAKOTO NIIJIMA

ペルソナ

ヨハンナ

JOHANNA

新島真 CV:佐藤利奈

主人公が通う高校の生徒会長で、1年先輩。
頭はキレるが、はじめは上流の大人の価値観に
毒された面もあった。
怪盗団の正体を自力で突き止めるも、
単なる悪党だとは確信できず、真実を知るために
自らの意思でレールを外れることを選ぶ。
初期ペルソナは、ヨハンナ。

メインイラスト

Main Illustration : Makoto Niijima

Creator's Comment

真の"制服姿"ですが……制服なのはスカートだけで、上着はベストですし、タートルネックも校章が入っていないので制服ではありません。

真のポジションのキャラクターはなかなか決まらず、ああでもないこうでもないといろいろなパターンのキャラクターをたくさん描きました。しかし方向性が決まってからは、ぶれることもなくすんなりデザインが進み、そういう理由から、"新島真"の設定画はほぼ現在の真が描かれていて、枚数も少ないですね。

真は登場時に主人公たちと敵対する生徒会長という立ち位置であることもあって、きつい性格で神経質、真面目、お堅いといったイメージでデザインしています。ただし、これらの性格は真本来のものではなく、危うさや脆さ、キャパの少なさの裏返しという認識です。たとえば『ペルソナ3』の生徒会長である美鶴も真面目で堅いのですが、彼女には余裕があります。これに対して真はつねに気を張っていて、壊れたらどうなるかわからないような余裕がない感じです。真は本来は優しい性格なのに、大人から期待される役割に甘んじて、厳しく振る舞おうとして虚勢を張っているんですね。自由人でありたいけれど、抑圧されている状態です。自由になってしまうと、ああいったトゲトゲになってしまうわけですけど(笑)。

真のデザインのポイントは目です。自分はあまり黒目を下瞼に重ねて描きませんが、真の黒目は下まぶたにしっかりつけて描いています。これは真の余裕のなさやちょっと顔が引きつっているようなイメージを出したかったからです。いつも表情が険しくて、ヒクヒクしている感じですね。この立ち絵の真の顔が引きつっているというわけではなく、あくまでも描くうえでのイメージとしてのお話ですが、もう一点ポイントを挙げるとすれば、やはりカチューシャですね。カチューシャに関しては、インタビューページでも触れていますので、そちらをご覧下さい(笑)。

Profile	
性別	女
身長	164cm
体重	……答える必要が？
学年	高校3年
星座	おうし座
血液型	A型
コードネーム	クイーン／QUEEN
アルカナ	女教皇
初期ペルソナ	ヨハンナ
家族構成	姉(姉とふたり暮らし)
特技	家事全般、合気道
クセ	アゴに手をあてて考え込む
趣味	読書(ジャンル問わず、SFやマンガも含む) ツーリング(受験終了後)
食の好み	魚料理、あっさりした料理。健康オタク気味で、栄養価やバランスにこだわる。一日に30品目、塩分は一日5g以下、青魚にはDHAが多く含まれているから……などを気にかけている

怪盗服

Phantom Thief : Makoto Niijima

Creator's Comment

　真の鬱憤が怒りに転嫁した姿です。本意ではないながらもまとっていた、トゲトゲしたイメージが形になったものでもあります。マスクは鉄仮面をイメージしていて、これは本当の自分を鉄壁のガードで、外から見せず隠すためのものです。また、素手で戦うこともあり、シルエットがややすっきりしすぎているので、マフラーをつけて広がりをだしています。
　真はバトル時のモーションが、やけに格闘技に精通した“手練れ”なんですよね。八極拳的な動きもしますし、一介の高校生とは思えないこなれっぷりです。実際に、初期の真には、文武両道で体を鍛えているイメージがありました。肉体的に強靱なキャラクターということで、自分が真を描く際には、若干ですが、ほかのキャラクターよりも引き締まった体型になるよう心がけています。
　鉄壁人間的な部分を組み合わせた最終デザインが、こちらの世紀末覇者先輩になります(笑)。

ヨハンナ

Persona : Johanna

Creator's Comment

　ヨハンナのデザインは橋野との会話中にでた、バイクの話題が元になっています。自分たちがバイクに持っている、スピード感や疾走感、若者、自由人といったイメージが、今作のテーマと合致しているのではないか、といった内容だったのですが、橋野から「だったらヨハンナをバイクにしてみてはどうか？」という提案もあって、現在のデザインになりました。ヨハンナが変形してアナトになるのは、ノリノリでデザインしました。
　女教皇ヨハンナにまつわるすこし下世話なエピソードに、性別をチェックするための穴が開いた椅子、というものがあるのですが、ペルソナ"ヨハンナ"のシートの後ろにある鍵穴は、このエピソードを元にしています。
　ここまでバイク的だと、顔がついている必要性があるのかと疑問を抱かれるかもしれません。しかし、ペルソナには必ず面をつけるというのも、ひとつのルールなんです。やはり顔がないと、なにがなんだかわからなくなってしまいますので。

ブチッ

Buchiii : Makoto Niijima

JUSTICE HAS PREVAILED.

総攻撃

All-out Attack : Makoto Niijima

総攻撃トドメ

Cruncher : Makoto Niijima

コープ画面

Cooperation : Makoto Niijima

バストアップ

Face Pattern : Makoto Niijima

■通常

制服／夏

制服／冬

水着

私服／夏

私服／冬

浴衣

怪盗服

■笑い

制服／夏

私服／夏

制服／冬

私服／冬

水着

怪盗服

■怒り

制服／夏

制服／冬

私服／夏

水着

浴衣

私服／冬

怪盗服

怪盗服／素顔

■悲哀

制服／夏

制服／冬

私服／冬

水着

私服／夏

怪盗服

■驚き

制服／夏

制服／冬

水着

私服／夏

私服／冬

浴衣

怪盗服

■苦痛

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

怪盗服

■照れ

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

■照れ2

制服／夏

水着

制服／冬

私服／夏

私服／冬

イベントカットイン

Event Cut-in : Makoto Niijima

悔しい・真剣

喜び

企み・不敵・ひらめき

驚き・図星

苦痛

悲痛・慟哭・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

怪訝・疑念

設定原画

Initial Image : Makoto Niijima

■学生服

マコト
設定の

三つ編みの
カチューシャです

ゴムひも

■怪盗服

マコト怪盗服

■ヨハンナ

ボディより明るいシルバーです

つぎ目はほとんど見えないイメージ

ボディーの色はクロームのようなシルバーです

パカッと割れます。

凸モールド

凹モールド

■アナト

◎胴体
フレーム

若干形状ちがうので
背面は参考程度で
留めて下さいと

前輪
座席
後輪

ゴールドです

◎太もも
横のパ

◎脚フ

カカト 後ろ.

◎フレーム
前から.

ツマ先
省略してますが
右脚に合わせて下さい.

■ヨハン＆アナト

◎図解。

ボディ、フレームの中から
せり出します。

肩パーツへ

ボディの中から
出てきます。

ボディ
(首まわり)

うで

背中

ボディ

また下

。アオト
うしろ。

前輪
座席
後輪

太ももから
接続されて
いる.

パニアケースの
中身.

初期イメージ

Rough Design : Makoto Niijima

■新島真

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

佐倉双葉

FUTABA SAKURA

ペルソナ

ネクロノミコン

NECRONOMICON

佐倉双葉 CV:悠木碧

主人公が居候するルブランの近くにある
店主宅に住む少女。天才ハッカーだが引きこもり。
亡き母の恨み言の幻聴に悩まされていたが、
ルブランを興味本位で盗聴していたせいで
主人公が他者の心を変える力を持つと知り、
一大決心の末に助けを求めてくる。
初期ペルソナは、ネクロノミコン。

メインイラスト

Main Illustration : Futaba Sakura

Creator's Comment

双葉は当初、引きこもりということで黒髪だったのですが、自分がオレンジ色にしたいと提案して、色を変更しました。双葉が髪を染めているのは、誰かに見せたいがためのファッションではなく、たとえば耳や鼻などにたくさんのピアスをつけているようなマニアックさというか、性癖にも近いものだと考えています。双葉が染めたいから染めているという、自発的な考えを持っていてほしかったわけです。これは杏のタイツと同じ発想ですね。あと、黒髪だと惰性で引きこもっていたり、何かに追いやられて引きこもっているように見えてしまい、ネガティブな印象を持たれてしまうかも、というのも髪をオレンジにした理由のひとつです。周囲からしたら"やりたかったから"という不可解な理由で突然髪を染めてしまう。そういった不器用な個性の出し方をする一方で、その不器用さが周囲から浮いてしまう要因でもある、そんなキャラクターにしたかったんです。

眼鏡は初期から考えていた要素でした。これは、いつもモニターを見ていて目が悪そうなのと、他人から見られないように少しでも顔を隠していたいという気持ちの表れです。

双葉がヘッドホンをしているのは、パソコンオタク的なギーク感を出したかったからです。パソコンや各種機材のほうがギーク感を出すには適しているのですが、これらはバストアップのイラストや、双葉の外出時のイラストには盛り込めません。なので、ヘッドホンと眼鏡でギーク感を演出することにしました。今回、双葉のヘッドホンは、自分が大好きな音響機器メーカーのAKGさんとコラボさせていただくことができたので、個人的に非常に嬉しく思っています。

ギーク感は双葉の服装にもさりげなく盛り込んでいます。Tシャツの図柄は花柄ではなくアスタリスクで、パスワード入力画面の意匠です。また、ジャケットの背中に描いている"AFK"は、アウェイ・フロム・キーボードの略で、"ちょっと席を外します"の意味で使われる、チャットやネットゲームのスラングです。双葉はこういった洋服を、おそらく全部、ネット通販で手に入れています(笑)。

Profile	
性別	女
身長	149cm(本人は「150cmある！」と言い張っている)
体重	ヒント→0kg <X<1000kg
学年	年齢は高1だが高校には通っていない
星座	うお座
血液型	AB型(Rh−)
コードネーム	ナビ／NAVI
アルカナ	隠者
初期ペルソナ	ネクロノミコン
家族構成	佐倉惣治郎(養父)
特技	プログラミング、ハッキング、ゲーム
クセ	どこでもすぐしゃがむ、ネット用語を口に出す
趣味	ネットサーフィン、ゲーム、アニメ観賞
食の好み	カレー、カップ焼きそば、お菓子。本当は手料理が好きなのだが、多忙な母への配慮から、家事に負担のかからないインスタント食品で満足するフリをしていた。ただ、「とあるカップ焼きソバだけは認める」らしい

怪盗服

Phantom Thief : Futaba Sakura

Creator's Comment

双葉の怪盗服は最初から、ギークっぽさを考慮して、ハイテクスーツ的なデザインにしようと考えていました。杏の初期イラストに暗視ゴーグルなどのスパイ的なイメージを描いていましたが、双葉のほうが設定的にもデザイン的にも違和感なく、そういった要素を盛り込めると思い、双葉にオールインさせました。また、ハイテクイメージに加えて、SF映画の『トロン』的な、電子世界の人間のようなイメージも盛り込んでいます。

双葉の怪盗服のデザインのポイントは、マスクです。マスクに隠れて目が見えないのは、ペルソナシリーズのナビキャラのイメージを踏襲したからです。これまでのナビと同様に、双葉も自分の目の前を見ているわけではなく、先を進んでいる主人公たちを見ています。マスクは目の部分が大きくてカエルのようなかわいさと、暗視ゴーグルが持つサイバーな雰囲気の両立を目指しました。

腰に巻いているベルトは、ワイヤーで吊される際に、ハーネスをつなぐためのものです。ハイテクスパイ的にどこかへ忍び込むときに、これを使って吊されたりする設定です。でも、そもそも双葉は外に出ませんし、自分からそんな大がかりなアクションをするタイプではないですけどね(笑)。

ネクロノミコン

Persona : Necronomicon

Creator's Comment

ネクロノミコンはデザイン的にすこしはっちゃけてみました(笑)。とはいえ、双葉のペルソナのモチーフをUFOにしたことには意味があります。ネクロノミコンの大元は魔道書なのですが、双葉にとっての魔道書は、双葉が真実だと信じていたり、世界を一変させると信じている、アカシックレコードや壮大な陰謀論といったものなんです。双葉はSFが好きで宇宙や電子の世界に真理があると考えているので、ふたつを関連づけて、彼女にとっての魔道書のモチーフをUFOに決めました。また、双葉は"UFOがネバダ州に墜落した"といった話に憧れています。それはつまり中二病で、魔道書やUFOも中二病的ですから、共通項があると考えてのものでもあります。自分が本当に辛い状況にあって、自分はいま世界のつまはじき者になっているけれど、「こんな世界は嘘なんだ、自分は本当の世界を知っているんだ、それを知っている自分は救われるんだ」と信じたい気持ちもまた、中二病的なのではないかと思います。

単にUFOだけだと、さすがに本来の要素が薄くなって「どこがネクロノミコン？」と思われてしまいそうでしたので、ネクロノミコン的なイメージとフェイスをガーゴイルに担ってもらいました。刻まれている紋様は、ハイテクでギーク感のあるものと、ナスカの地上絵やボイジャーのゴールデンレコード、遺伝子配列など、双葉が世界の真理だと考えているものを混在させています。ですが、ちょっとギャグ要素が勝ってしまったかもしれませんね(笑)。

ネクロノミコンは召喚者が内蔵されるタイプのペルソナです。本人がペルソナを喚ぶと悪魔の触手によって操縦席に引きずり込まれて、そのまま上空を飛ぶようなイメージでしょうか。最初はパレスやメメントスで、双葉がいる場所にネクロノミコンを配置する案もあったのですが、試しに置いてみたらあまりにも巨大すぎて部屋いっぱいになってしまい、断念しました。ではネクロノミコンがどこにいるのか。多分主人公たちの上空にいるのでしょうね(笑)。

ブチッ

Buchiii : Futaba Sakura

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Futaba Sakura

ステータス画面

Status : Futaba Sakura

コープ画面

Cooperation : Futaba Sakura

バストアップ

Face Pattern : Futaba Sakura

■通常

私服／夏

私服／冬

部屋着／装備なし

デスティニー・ランド

部屋着

水着

怪盗服

怪盗服／通信時

シャドウ

■笑い

私服／夏

私服／冬

部屋着

水着

怪盗服

怪盗服／通信時

デスティニー・ランド

■怒り

私服／夏

私服／冬

部屋着

デスティニー・ランド

怪盗服

水着

怪盗服／通信時

■悲哀

私服／冬

私服／夏

部屋着

部屋着／装備なし

水着

水着／認知世界

デスティニー・ランド

怪盗服

怪盗服／通信時

■驚き

私服／夏

私服／冬

部屋着

水着

部屋着／装備なし

水着／認知世界

デスティニー・ランド

怪盗服

怪盗服／通信時

■苦痛

私服／夏

私服／冬

部屋着

デスティニー・ランド

怪盗服

■照れ

私服／夏

私服／冬

■照れ2

私服／夏

私服／冬

■悲哀泣き

私服／夏

私服／冬

■…

かぶりもの

イベントカットイン

Event Cut-in : Futaba Sakura

企み・不敵・ひらめき

悔しい・真剣

怒り・決意・覚悟

苦痛

喜び

悲痛・慟哭・空腹・疲労・呆れ

驚き・図星

怪訝・疑念

設定原画

Initial Image : Futaba Sakura

■私服

Tシャツ柄
アスタリスク記号です

■怪盗服

■ネクロノミコン

ガーゴイル的なフィギュアです

パーツ単位で回転してます

五角形です。

光り方同じです。

モールド平面でお願いします。

中身も個別で回転させて下さい。

中から光り出すイメージ。

ペルソナ
ネクロノミコン

○断面

○側面模様 ※円周の長さは多少ごまかしてOKです。

裏面

凹モールドです。

凸モールドです。

中央五角形のところから
触手が出てきてフタバを
収容します。

。中が発光します。

内部イメージ

■プロメテウス

プロメテウスの火

ネクロノミコン
&
プロメテウス
内部イメージ

進化後は
表示物のパターンと
カラーが
変化します

目と口ちょっとズレています

初期イメージ

Rough Design : Futaba Sakura

■佐倉双葉

Creator's Comment

佐倉双葉として設定が固まってからは、デザインがスムーズに進みました。機材を持って外に出ている、引きこもっていないアクティブな双葉も描いていますが、どれもギーク感を前面に出していますね。

Creator's Comment

最初に双葉の部屋着を描いたら、周囲のスタッフからの評判がよく、ならば双葉はこの方向性でいこう、と決まりました。双葉の外出着が短パンとニーソックスなのも、部屋着のイメージからかけ離れないようにしているためです。

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

奥村春

HARU OKUMURA

ペルソナ

ミラディ

MILADY

奥村春 CV:戸松遥

主人公が通う高校の3年生で、真のクラスメイト。外食大手の社長令嬢だが、強権的な父により議員のドラ息子と政略結婚を縁組みされていて、将来を諦めかけている。怪盗団に一筋の希望を見ていたが、ひょんなことからモルガナと出会い、怪盗団とともに自らの父親と対決する。初期ペルソナは、ミラディ。

メインイラスト

Main Illustration : Haru Okumura

Creator's Comment

春はかなり変遷のあったキャラクターで、学年も頻繁に変わりましたし、性別が男性キャラだった時代もあります。これは春がパーティキャラクターの中で最後に設定されたことに要因します。パーティ全体のバランスを考えたときに、最後に登場するメインキャラクターとして何がふさわしいか、答えを導き出すのに時間がかかったからです。ただ、最初から"優しい感じのキャラクター"ということは決まっていました。

春はいわゆるゆるふわ系に見えるキャラクターです。自分はピシっとしたキャラクターを描くことが多く、あまりゆるふわなキャラクターを描かないので、春はめずらしいタイプですね。比較対象として『ペルソナ３』の風花を例に挙げると、優しいけど気弱な風花は、"弱さ"も前面に出るようにデザインしています。一方で春も優しくて若干おっとりしてはいるのですが、優しいだけでなく芯の強さも持っているので、風花とは異なり弱さを出さないように注意しながらデザインしました。

春のポイントは髪型を中心とした、服装やタイツの柄などのトータルイメージですね。髪型も服装も、春の優しい雰囲気を損なわないことを第一に考えてデザインしています。

Profile	
性別	女
身長	158cm
体重	ご想像にお任せします
学年	高校3年
星座	いて座
血液型	A型
コードネーム	ノワール／NOIR
アルカナ	女帝
家族構成	父（本編中に死亡）、住み込みの家政婦・使用人
特技	バレエ、茶道 利き紅茶（銘柄、産地を言い当てる。最近はコーヒーも）
クセ	後ろ手を組む、ややオーバーリアクション
趣味	ガーデニング、手芸
食の好み	素材の味を活かした料理、クセの強い料理。煌びやかなコース料理などを食べ慣れて、舌が肥えており高校生にして素材の味を味わうことに行き着いた。一方で、クサヤ、ブルーチーズ、珍味といわれるような尖った味や香りの料理にも魅力を感じている

怪盗服

Phantom Thief : Haru Okumura

Creator's Comment

春のペルソナがミラディに決まったことで、彼女の怪盗服のモチーフを三銃士にすることになりました。三銃士といえば今作の中ではめずらしく、明確に正義の側に立つ存在です。ですので、デザインを進めるにつれて、「ほかのキャラクターやペルソナが持っている、影の部分とバランスが取れるだろうか？」「浮いた存在にならないだろうか？」という点では悩みましたね。春の怪盗服はほかにも、三銃士っぽさを演出するにはどうすればいいかなど、試行錯誤を重ねてデザインしています。斧とグレネードランチャーを使い、パーティ内でいちばんの重装備なのは、普段の優しそうな春とのギャップ狙ってのものです。

春には日本舞踊をたしなんでいるという設定があった時期があり、そのころはマスクを能面にしようと思っていました。しかし実際に描いてみると、黒装束に能面の姿は、お父さんをブスーっと刺しかねない怖さがありました(笑)。結局、和風のマスク枠がキツネ面に決まったことと、じつは能面を描くのが非常に難しいこともあり、この案はなくなりました。能面はすこしでも崩れると能面に見えないという絶妙なバランスで成り立っていて、描きながら「能面はやめたいな……これを何度も描くことになったら大変だな」と思っていました(笑)。

ミラディ

Persona : Milady

Creator's Comment

春はデザインの順番として、ペルソナがミラディと決まったことで、怪盗服を三銃士つながりのデザインにしています。ほかのキャラクターたちもペルソナと怪盗服には関連性がありますが、ミラディはとくに、春の怪盗服に大きな影響を与えています。そもそもミラディというキャラクターは、日本人の誰もがイメージできるほど有名ではないので、春とミラディのイメージを合わせて提示しようという狙いもありました。

ミラディのデザインは当初、優しそうに振る舞いながら手の内を見せずに相手に近づき、謀略で操って自分がのし上がっていくという、二面性や裏表をイメージして進めていました。ですので、さまざまな武器を暗器として隠しているデザインにしたのですが、予想以上に隠れていなかったのと、そもそも暗器は中国的なイメージだと気付いて路線を変えました。貴婦人としての一面と殺伐とした一面をきちんとモーションで分けて大胆に隠し持った武器を使って正々堂々と攻撃する、そんなキャラクターになりました。

ミラディのデザインのポイントは顔ですね。社交界で使うマスカレードに目だけがついていて、正体不明なイメージを表現しています。

ブチッ

Buchiii : Haru Okumura

総攻撃トドメ

Cruncher : Haru Okumura

コープ画面

Cooperation : Haru Okumura

総攻撃

All-out Attack : Haru Okumura

バストアップ

Face Pattern : Haru Okumura

■通常

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

怪盗服

水着

■笑い

制服／夏

私服／夏

制服／冬

私服／冬

ジャージ

怪盗服

■怒り

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

怪盗服

怪盗服／素顔

■悲哀

制服／冬

制服／夏

ジャージ

私服／夏

私服／冬

怪盗服

■驚き

制服／夏

制服／冬

私服／夏

ジャージ

私服／冬

怪盗服

■苦痛

制服／夏

制服／冬

ジャージ

私服／夏

私服／冬

怪盗服

■照れ

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

■照れ2

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

■悲哀泣き

制服／夏

制服／冬

私服／夏

私服／冬

イベントカットイン

Event Cut-in : Haru Okumura

悔しい・真剣

苦痛

企み・不敵・ひらめき

悲痛・慟哭

喜び

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

設定原画

Initial Image : Haru Okumura

■制服

ドレス時→

■怪盗服

ハル怪盗服

■ミラディ

。エリの裏側は表側と同色です。

短剣です

ユリを
イメージした
装飾。

体正面側へ。

以降ループ

カーテンで
隠れている
部分。

つづく

■アスタルテ

3面のドクロです
同じ形状のものが
4段重っています。
最上段以外の目は、
全て閉じて
います。

アスタルテ

インフィニティーリング

初期イメージ

Rough Design : Haru Okumura

■奥村春

■ペルソナ

開いて扇に。

剣のツバが仮面のようになっている

貴婦人のドレスの中身は謀略をめぐらす悪女というイメージ。

全て剣です

本当の顔はスカートの中

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

明智吾郎

GORO AKECHI

明智吾郎 CV:保志総一朗

主人公と同じ高校生ながら
警察や検察に捜査協力者として重用されている。
人呼んで“少年探偵”。
しかも爽やかなルックスや柔和な語り口を買われ
テレビ番組などに出演することもあり、
芸能人顔負けの人気を誇っている。
怪盗団の前に好敵手として立ち塞がるが……。
初期ペルソナは、ロビンフッド。

メインイラスト

Main Illustration : Goro Akechi

Creator's Comment

　明智をデザインし始めた時点で、黒っぽい主人公に対して白っぽい明智というイメージは決まっていたので、艶のある主人公と爽やかな好青年の明智の対比でデザインを考えていました。探偵という設定もかなり初期からありましたが、そのころはまだ、明智がどういう役割を持っているのかは決まっていませんでした。
　明智の役割が決まったあとは、明智をどこまで怪しい人物にしていいのかで悩みました。というのも、いきすぎなほどの好青年にすると、むしろ胡散臭くて怪しく見えてしまうんですよね。それでさまざまな方向性を探ったりもしたのですが、最終的には爽やかさを加減しつつ、好青年路線で進めました。このとき意識したのは、必要以上に真面目で堅い雰囲気を出さないことです。普段はシャツの前を開けるとか、ネクタイを少しズラすとか、髪をかき上げるといった、自然体の陽気さみたいなものを前面に出しています。というのも、ガチガチにお堅いキャラクターが正義の味方をすると、やはりやればやるほど怪しく見えてしまうからです。たとえば『ペルソナ4』の足立のように、どこかヌケていたり、スキがある人のほうが怪しくないと思うんですよ。
　明智のデザインのポイントは手袋です。色も黒ですし、これはちょっと怪しすぎじゃない？　という声もあったのですが。あと、いまよく見ると、アップにすると口元にちょっと裏がありそうに見えますね。

Profile	
性別	男
身長	178cm
体重	64kg
学年	高校3年
星座	ふたご座
血液型	AB型
コードネーム	クロウ／CROW
アルカナ	正義
初期ペルソナ	ロビンフッド
家族構成	なし（都内マンションで一人暮らし）
特技	推理
クセ	話の途中で考え込む
趣味	自転車（都内の移動は小回りの利くクロスバイクを使う） ボルダリング、ダーツなどの流行りのスポーツ
食の好み	とくになし。食に関しては話題性重視で、評判になったものはすぐに試す。行列に並ぶのも苦ではない。大人たちとの会話のネタ収集も兼ねており、趣味の自転車を飛ばして都内各地を回っている。大人との付き合いが多いことから、都内の隠れ家的名店や、高級料理店にも顔が利くが、じつは味にはあまり関心がない

ブチッ

Buchiii : Goro Akechi

総攻撃トドメ

Cruncher : Goro Akechi

コープ画面

Cooperation : Goro Akechi

総攻撃

All-out Attack : Goro Akechi

バストアップ

Face Pattern : Goro Akechi

■通常

制服／夏

制服／冬

私服

怪盗服

■笑い

制服／夏

私服

怪盗服

制服／冬

■怒り

制服／夏

制服／冬

怪盗服

私服

■悲哀

制服／冬

私服

怪盗服

制服／夏

■驚き

制服／夏

制服／冬

怪盗服

私服

■苦痛

制服／夏

私服

怪盗服

制服／冬

イベントカットイン

Event Cut-in : Goro Akechi

悔しい・真剣・怪訝・疑念

企み・不敵・ひらめき

苦痛

悲痛・慟哭・空腹・疲労・呆れ

喜び

驚き・図星

怒り・決意・覚悟

バストアップ（ダークサイド）

Face Pattern : Goro Akechi

■通常

制服

認知世界

怪盗服

怪盗服2

■笑い

制服

怪盗服

怪盗服2

認知世界

■怒り

認知世界

怪盗服

怪盗服2

■苦痛

怪盗服

イベントカットイン（ダークサイド）

Event Cut-in : Goro Akechi

怒り

企み・不敵

ブチッ（ダークサイド）

Buchiii : Goro Akechi

設定原画

Initial Image : Goro Akechi

■学生服

■怪盗服

アケチ怪盗服
没案

Creator's Comment

明智のマスクのモチーフは、中世西洋のペスト医師がつけていたペストマスクです。人を近寄らせないイメージでしょうか。キャラクター的にも鼻高々で天狗な人物なので、天狗のように鼻を高くして、「お前の鼻をへし折ってやる！」と思わせるようなデザインでもあります。服装は貴族や騎兵隊、儀仗兵の儀礼服のイメージです。日の当たる場所、つまり表に出るための礼服ですね。怪盗や盗賊、泥棒とは無縁で、正義の味方を気取っている感じかな、と。明智が表舞台のイメージで、裏舞台にいる主人公との対比が出るといいかなと思いました。

■ロビンフッド

ロビンフッド イメージ

◎胸のマーク

RH

手の広の形にフィットするような凹みになっています。
※モデルでは省略す。

◎裏側

ROBIN HOOD

◎矢無し

◎矢

金色

銀色

金色

○ALL金属です。

4枚刃

4枚羽

◎バックル

フレンチクルーラーみたいな形状。

○金属です。

◎マントは切れ込みが入っています

Creator's Comment

　スーパーマン的な、正義を体現するようなヒーローをイメージしてデザインしました。明智が持っているヒーロー像でもあります。明智が持ち歩いているアタッシュケースに自分のロゴを入れているのと同様に、ロビンフッドのRHマークも彼の自己顕示欲の表れです。社会のために善い行いをしたいというより、「善いことをしている僕を見て！」という感じですね(笑)。

■ロキ

Creator's Comment

ロキは正体不明なイメージですね。体も白と黒どちらの模様の面積が大きいかわからないデザインになっていて、どの陣営につくかも定かではない感じが出ればと思って考えました。デザインのモチーフは、第一次大戦中の軍艦が施していた"ダズル迷彩"です。これは軍艦の大きさや形をわかりにくくするためのものです。あと、目から角が生えている部分はカタツムリの寄生虫を参考にしたりと、主体性がどこにあるかわからない雰囲気や、気持ち悪さなどを重視しています。明智も含めて、「本当のお前は誰なんだ？」と感じられればおもしろいかなと。剣の持ち手のイメージはやっとこですね。刃の部分がすごく熱くて持てないので、やっとこのような持ち手になっている、という設定です。

※線は、立体ではなく
モールド的な物です。

◎少し巻くニュアンス。
悪魔っぽく

クルーんと。

黒い三つ編みは、
途中から更に編んでいます。

初期イメージ

Rough Design : Goro Akechi

■明智吾郎

アケチ
一緒

これは
主人公です

仮面の怪盗 時代がかりすぎか…

Creator's Comment

明智をどこまで胡散臭くしていいのか迷い方向性を模索しながら描いたもののひとつです。試しにカリスマ性のようなものを出してみたのですが、出しすぎると「こいつきっと裏切るか死ぬぞ？」といった印象が強くなり、やはり怪しくなってしまうので、もっと抑えてほしいとオーダーがありました。

じつは、明智と真が兄妹という設定を、途中まで結構本気で考えていました。

■ペルソナ

仮面の怪盗

主人公達と違い
ペルソナ（シャドウ？）が鎖を
握っており、召喚時の鎖の
意味を印象づけたい。

アケチボス
&
ロキイメージ

常時出現しているイメージ

Section 2

サブキャラクターの扉

Sub Character

COOP CHARACTER

イゴール

Igor
CV:津嘉山正種

夢と現実、精神と物質の狭間にある部屋にして、今作ではなんと牢獄の姿で立ち現れたベルベットルームの看守長。司るアルカナは愚者。双子の看守、ジュスティーヌとカロリーヌを従える。主人公に降りかかる災厄を予見し、災厄に抗う手段を与えた。しかし同時に、主人公と人間たちの行動を監視、観察してもいる。

イベントカットイン

Event Cut-in : Igor

喜び

企み・不敵

コープ画面

Cooperation : Igor

Creator's Comment

元々は金子(金子一馬氏)がデザインした、独特の頭身バランスのキャラクターです。今作で描き直してはいるのですが、イゴールはシリーズを通して変わらない存在なので、デザインにはあえて手を加えていません。そこは唯一変わらない安心感といいますか(笑)。全体のバランス的に、机に乗せた手を目の前で組む、イゴールの代名詞ともいえるポーズが様になるように、気をつけながら描いています。イゴールは人間ではありませんので、"造形物らしさ"も意識しています。

COOP CHARACTER

佐倉惣治郎

Sojiro Sakura
CV:中田譲治

四軒茶屋の裏路地にある、純喫茶ルブランのマスター。司るアルカナは法王。縁あって、乗り気ではないながらも、保護観察期間中の主人公を店の2階に居候させている。ぶっきらぼうで面倒事を嫌う風を装うが、その実、情に厚い。コーヒーと自作のカレーに情熱を傾け、女性と猫には甘い伊達男。

設定原画

Initial Image : Sojiro Sakura

Creator's Comment

　惣治郎を一言で言うと、非常にベタですが“ちょいワルおやじ”です。枯れていない、バイタリティに溢れる大人の男ですね。今作では“美学”や“スタイル”といったものを重視しているのですが、若者は流行に流されたりしてまだ自分が固まっておらず、美学やスタイルを持つ感じではないと思うんですよ。ですから、主人公といっしょに暮らす惣治郎から、美学やスタイルを感じていただければと、大人の男としての伊達男っぽさ、遊び人のイメージを演出しています。当初はもう少し上の年齢を想定してデザインしていたので、途中で髪を黒くしたりして若返らせました。本当はとても善良で優しい人物なのですが、ゲーム序盤では主人公に冷たくあたったりもするので、デザインにあえてすこしだけ嫌な人っぽい雰囲気も臭わせています。

主人公自宅(アジト)
+店じじい
外着.

バストアップ

Face Pattern : Sojiro Sakura

■通常

仕事着

私服

私服／帽子あり

■笑い

私服

仕事着

私服／帽子あり

■怒り

仕事着

私服

私服／帽子あり

■悲哀

仕事着

私服

私服／帽子あり

■驚き

仕事着

私服

私服／帽子あり

■苦痛

私服／帽子あり

仕事着

私服

イベントカットイン

Event Cut-in : Sojiro Sakura

悲痛・慟哭・悔しい

企み・不敵・ひらめき

喜び

怒り・決意・覚悟

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

驚き・図星

コープ画面

Cooperation : Sojiro Sakura

COOP CHARACTER

御船千早

Chihaya Mifune
CV:松来未祐

決して外れぬ、運命を見通す力を持つ女性。その能力ゆえに、自分をバケモノ扱いする故郷の人々から逃れて上京し、新宿の路上で占い師をして生計を立てている。司るアルカナは運命。神がかった能力を持つ一方で世間知らずなため、新興宗教団体に救済の巫女と担ぎ上げられ、詐欺紛いの商売に利用されている。

設定原画

Initial Image : Chihaya Mifune

Creator's Comment

千早は"プライス人形"のような作り物っぽさに、自分が持っている占い師のイメージを掛け合わせてデザインしました。人形っぽくしたのは、かわいいけれど不思議な感じを持たせたかったのと、浮世離れした雰囲気を持つキャラクターにしたかったからです。千早を描く際に意識したのはメイクですね。頬にチークを乗せていたりと、明確にメイクをしていることがわかる数少ないキャラクターのひとりです。

バストアップ

Face Pattern : Chihaya Mifune

■通常

■笑い

■怒り

■悲哀／苦痛

■驚き

■照れ

■照れ2

イベントカットイン

Event Cut-in : Chihaya Mifune

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭・悔しい

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Chihaya Mifune

COOP CHARACTER

ジュスティーヌ

Justine
CV:豊崎愛生

カロリーヌ

Caroline
CV:豊崎愛生

主であるイゴールに仕え、牢獄を模したベルベットルームの看守を務める双子。物静かで感情を表に出さないジュスティーヌ、気性が荒く感情も露わなカロリーヌと対照的な性格をしている。司るアルカナは剛毅。ペルソナの処刑と囚人の更正を受け持ち、更正の一環として、主人公にペルソナ能力の向上を課す。しかし、ふとしたことで自分たちの行いと自身の成り立ちについて疑問を持ち始める。

設定原画

Initial Image : Justine & Caroline

スカーフが見えています

コープ画面

Cooperation : Justine & Caroline

■カロリーヌ

■ジュスティーヌ

Creator's Comment

恒例の、ベルベットルーム枠のキャラクターをどうしようかと話していたときに、プランナーの田中君が「双子がいい」と前々から言っていまして。というか、彼は以前からずっと双子を推していたのですが(笑)、神秘性があっていいのではないかということになり、今作では双子に決まりました。注目されるポジションのキャラクターですので、キャッチーになるように心がけてデザインしています。ふたりの帽子に書いてある文字を合わせると、"矛盾語法"を意味する言葉になります。ふたりは右脳的な性格と左脳的な性格という設定で、眼帯をする目もこの設定に関連づけています。

設定原画

Initial Image : Justine & Caroline

帽子の文字

O・Y・O・O
X・M・R・N

ブチッ

Buchiii : Justine

総攻撃

All-out Attack : Justine

総攻撃トドメ

Cruncher : Justine & Caroline

ブチッ

Buchiii : Caroline

総攻撃

All-out Attack : Caroline

バストアップ（ジュスティーヌ&カロリーヌ）

Face Pattern : Justine & Caroline

■通常

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■笑い

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■怒り

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■悲哀

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■驚き

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■苦痛

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■照れ

ジュスティーヌ

カロリーヌ

■照れ2

カロリーヌ

イベントカットイン（ジュスティーヌ）

Event Cut-in : Justine

企み・不敵

苦痛

喜び

悲痛・慟哭

驚き

怪訝・疑念

イベントカットイン
(カロリーヌ)

Event Cut-in : Caroline

企み・不敵

苦痛

喜び

悲痛・慟哭

驚き

怪訝・疑念

COOP CHARACTER

岩井宗久

Munehisa Iwai
CV:江川央生

渋谷セントラル街の路地裏にある、ミリタリーショップ"アンタッチャブル"の店主。司るアルカナは刑死者。かつては極道者だったがある出来事をきっかけに足を洗い、得意とするモデルガンカスタムの腕とツテを活かし、慣れないながらも客商売を始めた。首筋に入れたヤモリのタトゥーを、家族の絆として大切にしている。

設定原画

Initial Image : Munehisa Iwai

Creator's Comment

岩井はもともと堅気ではなかった人が、現役から退いてうらぶれてしまった雰囲気を出せればと思ってデザインしました。ポイントは、頭につけているイヤーマフでしょうか。「売っているのはモデルガンなのに、なんでイヤーマフなの？」とは思いますが。飴を舐めているのは、リタイヤ感を出したかったからですね。「健康なんて気にしねーよ、太く短く生きるんだよ」などと格好をつけながら煙草を吸っていた人が、ある日突然「禁煙して煙草を止めました！」と言いだしたら、それはもちろん健康的にはいいことですけど、どこか日和ったというか、負けた感じがしますよね（笑）。今回のコープの人々はある意味“負け組”なのですが、主人公と出会うことで再起、奮起するという側面があるので、岩井はそんな側面がよく出ているのではないかと思っています。

初期イメージ

Rough Design : Munehisa Iwai

ショップ画面

Shop : Munehisa Iwai

Buy & Custom

Sell

Shop

バストアップ

Face Pattern : Munehisa Iwai

■通常

■怒り

■悲哀

■驚き

■笑い

イベントカットイン

Event Cut-in : Munehisa Iwai

喜び

企み・不敵・ひらめき

怒り・決意・覚悟

悲痛・慟哭・悔しい

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

コープ画面

Cooperation : Munehisa Iwai

COOP CHARACTER

武見妙

Tae Takemi
CV:斉藤佑圭

四軒茶屋で武見内科医院を経営する女医。司るアルカナは死神。来院する患者を歓迎せず、見たこともない薬を処方する。私服がパンクスタイルであることなどから、近隣住人の間では怪しい噂の対象になっている。しかし当人は新薬の研究開発に心血を注いでおり、周囲の雑音を気にしていない。

設定原画

Initial Image : Tae Takemi

Creator's Comment

自分の個性的な趣味を隠さず我が道を行くがために、周囲から敬遠されやすい人です。そういった面では杏や双葉と似ている部分がありますね。個性を際立たせたかったので、医者という職業からかけ離れたデザインを意識しています。イメージ的にはどちらかというと体制側と思われる医者という職業にありながら、反体制的に見えるキャラクターになると面白いかなと思い、パンクファッションを採用しました。当初の武見医院の診察室には、「この人いったい何を研究しているの!?」と訝しむような装置が並んでいて、もっとカオスでマッドな雰囲気でした。当時の設定は、属する製薬会社の不正を暴くために、証拠となる薬品をペンダントに入れて持ち歩いているというハードなもので、そんな設定に合わせて、武見の外見も非常に近寄りがたく、殺し屋のような目にしていました。しかしディレクターの橋野から「基本的に、女性キャラクターは全員かわいくしてくださいね」というオーダーが飛んできてしまい、現在のデザインに落ちつきました。少しやりすぎたようですね(笑)。

ショップ画面

Shop : Tae Takemi

Shop

Buy

バストアップ

Face Pattern : Tae Takemi

■通常

白衣

普段着

■笑い

普段着

白衣

■怒り

普段着

白衣

■照れ

普段着

■照れ2

白衣

普段着

■悲哀

白衣

普段着

■驚き

普段着

白衣

イベントカットイン

Event Cut-in : Tae Takemi

企み・不敵・ひらめき

驚き・図星

喜び

怒り・決意・覚悟

悲痛・慟哭・悔しい

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

コープ画面

Cooperation : Tae Takemi

COOP CHARACTER

川上貞代

Sadayo Kawakami
CV:渕上舞

主人公が通学する、私立秀尽学園高等学校の教師。司るアルカナは節制。授業や生徒への態度はぞんざいで、転校してきた主人公を問題児と決めつけ、その担任となることを嫌がっていた。周囲には隠しているが、ある理由から、家事代行サービス"ヴィクトリア"に所属し、夜間はメイドの"べっきぃ"として活動している。

設定原画

Initial Image : Sadayo Kawakami

Creator's Comment

　恵まれていないわけではないけれど、満たされてもいない、いわゆる普通の人ということで、デザインする際も"普通"を意識しました。普段着も格好よくとかお洒落とか、目を引く部分などを考えず、ひたすら抜けのある普通を目指しました。そこは手を抜いたわけではなく、抜けた感じのあるアラサーの女性の普段着とはどういったものかと、むしろ知恵を絞っています(笑)。非常に安上がりで簡単にコスプレできそうですが、コスプレとは気付かれないかもしれませんね。

■メイド服

Creator's Comment

普段着の川上の緩くて抜けた感じに対しての、ギャップを狙った服装です。チームのスタッフが想像以上にかわいく描いてくれました。

初期イメージ

Rough Design : Sadayo Kawakami

担任先生

バストアップ

Face Pattern : Sadayo Kawakami

■通常

私服1

私服2

水着

入院着

メイド服

■笑い

私服2

水着

入院着

メイド服

■怒り

私服1

私服2

メイド服

水着

■悲哀

私服1

私服2

水着

入院着

メイド服

■驚き

私服1

私服2

入院着

メイド服

■照れ

私服1

私服2

■照れ2

私服1

私服2

■照れ3

水着

■キメッ

メイド服

イベントカットイン

Event Cut-in : Sadayo Kawakami

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭・悔しい

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Sadayo Kawakami

COOP CHARACTER

大宅一子

Ichiko Oya
CV:内山夕実

新聞社に勤務し、現在は娯楽部に所属する記者。司るアルカナは悪魔。自身で取材と執筆をこなし、夜間は新宿のバー、"にゅうカマー"に入り浸って飲み明かしている。かつて政治記者として追っていた、とある事件の影響で理不尽な配置転換を受けるが、これに納得せず、現在も密かにその事件の真相を暴こうとしている。

設定原画

Initial Image : Ichiko Oya

記者

Creator's Comment

いわゆる"業界"に属していて、現場に出ているフットワークが軽い人のイメージです。最初は"記者"という設定だけがあり、それがどういう記者なのか……たとえばカメラマン寄りなのか、ライター寄りなのかなどといった方向性が決まるまでは、かなりブレのあったキャラクターでした。キャラクター性が固まってからはスムーズに進んだのですが、最初に描かれた設定画は、かわいさ的にはあんまりな状態だったので、ディレクターの橋野から「もっとかわいくしたいかな。あと、鼻の穴を描くのはやめてくださいよー」と強い要望を出されました。こちらもすこしやりすぎたようですね(笑)。

初期イメージ

Rough Design : Ichiko Oya

冷えピタ

さきいか

バストアップ

Face Pattern : Ichiko Oya

■通常

■笑い

■悲哀

■驚き

■苦痛

■照れ

■照れ2

■怒り

イベントカットイン

Event Cut-in : Ichiko Oya

企み・不敵・ひらめき

喜び

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

悲痛・慟哭・悔しい

コープ画面

Cooperation : Ichiko Oya

COOP CHARACTER

織田信也

Shinya Oda
CV:金田アキ

秋葉原のゲームセンター"秋葉原GiGOLO"をホームにしている、小学生ゲーマー。司るアルカナは塔。ガンシューティングゲーム"ガンナバウト"の神プレイヤー、"キング"として名を知られている。母親がモンスターペアレント気味なせいで、小学校での生活がうまくいかず、同級生と戦争状態にある。

設定原画

Initial Image : Shinya Oda

Creator's Comment

最初は元気な少年の路線で考えていたのですが、設定的に陰を持たせた人物だったので、陰を強調して活かすために、デザインを耽美的な方向にシフトしています。あと、最近は格好いい小学生の男の子が多いので、体型もすらっとしていてランドセルが似合わないくらいのほうが、いまどきの男の子っぽいリアリティがあるのかなと考えました。帽子は「ゲーマーといったら、赤いキャップが必須だろう」との判断からですね。

初期イメージ

Rough Design : Shinya Oda

バストアップ

Face Pattern : Shinya Oda

■通常

GET SMOKED

■怒り

GET SMOKED

■悲哀

GET SMOKED

■驚き

GET SMOKED

■笑い

GET SMOKED

イベントカットイン

Event Cut-in : Shinya Oda

悲痛・慟哭・悔しい

企み・不敵・ひらめき

喜び

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Shinya Oda

COOP CHARACTER

東郷一二三

Hifumi Togo
CV:磯村知美

新進気鋭の高校生女流棋士。司るアルカナは星。都立洸星高校に通学する傍ら、人気棋士として対局はもとより、雑誌のグラビアなどにも露出し将棋界のアイドル的な立場にある。しかし本人としては、将棋の実力だけで勝負したいと葛藤を抱えている。対局中は中二病的方向に性格が豹変し、口調も別人のようになる。

設定原画

Initial Image : Hifumi Togo

Creator's Comment

主人公チームの配役として、真が参謀ポジションに決まった際、参謀をもっと先鋭化させた軍師的なキャラクターも配置する案があり、そのときに一二三に似たキャラクターを描いたことがありました。結局、その役割は真に統合されたのですが、コープキャラを考えていたときに、「あのとき描いていたイメージはどうか」という話が出て、まったく別のキャラクターとして採用されました。デザインした際は、わかりやすくストレートな和風美人をイメージしています。棋士という設定が決まっていたので、それに会わせて髪飾りも和風にして、見た目も頭脳的にもスマートな雰囲気を狙いました。

バストアップ

Face Pattern : Hifumi Togo

■通常

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■笑い

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■怒り

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■悲哀

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■驚き

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■苦痛

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■照れ

制服／夏

制服／冬

私服

水着

■照れ2

制服／夏

制服／冬

私服

水着

イベントカットイン

Event Cut-in : Hifumi Togo

驚き・図星

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭・悔しい

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Hifumi Togo

COOP CHARACTER

三島由輝

Yuki Mishima
CV:阪口大助

主人公の同級生。司るアルカナは月。バレー部に所属し、鴨志田が憂さ晴らしで振るう暴力の、格好の標的となっていた。鴨志田改心後、主人公が怪盗であると確信し、怪盗団を支援するためのサイト、"怪盗お願いチャンネル"を立ち上げた。

設定原画

Initial Image : Yuki Mishima

Creator's Comment

三島は“THEモブキャラ”として、あえて特別な個性を出さないようにデザインしています。怪盗団をロールプレイするとき、プレーヤーに快感を与える要素のひとつに、人々からの賞賛や喝采があると考えています。だとすると、主人公たちの怪盗行為に対して、喝采を浴びせてくれる存在が必要なわけです。三島はそんな“褒め枠”のキャラクターで、主人公たちをもっとも近い位置から褒めてくれる役割です。三島は世間の人々、民衆の代表のような存在で、彼を通して人々が怪盗団に喝采を贈るという構図になっています。ですので、三島を個性的で特殊なデザインにしてしまうと、「それって、お前が変わり者だから褒めてるんじゃないの？」「褒めてるのはお前だけじゃないの？」という疑念が出てしまうため、三島のデザインはモブに徹して、一般人の代表という立ち位置を強調しています。

バストアップ

Face Pattern : Yuki Mishima

■通常

制服／夏

制服／冬

私服

水着

怪我

シャドウ

■笑い

制服／夏

制服／冬

私服

水着

制服／冬

■怒り

制服／夏

制服／冬

私服

水着

怪我

シャドウ

■悲哀

制服／夏

制服／冬

私服

水着

怪我

■驚き

制服／夏

制服／冬

怪我

私服

■苦痛

制服／夏

制服／冬

水着

私服

怪我

シャドウ

イベントカットイン

Event Cut-in : Yuki Mishima

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭・悔しい

驚き・図星

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Yuki Mishima

COOP CHARACTER

吉田寅之助

Toranosuke Yoshida
CV:野田圭一

かつて若手議員として注目を浴びるも、度重なる失態によって政党からも支持者からも見放され“ダメ寅”の烙印を押された政治家。議員の地位を失ってはじめて政治と真剣に向かい合うようになる。以後、渋谷で街頭演説を欠かさず、社会をよりよくしようと孤独な活動を続けている。

設定原画

Initial Image : Toranosuke Yoshida

吉田東之助

Creator's Comment

　おじさんなのに黒目がちで、目がキラキラしている。そんな憎めない感じが吉田のデザインのポイントです。これは、吉田がかわいそうな立場にありながら、まだ目は死んでおらず、闘志を残しているということを伝えたかったからです。目に重きを置いた理由はもうひとつあって、自分は吉田を50代くらいのイメージで描いていたのですが、大人代表ってどういう人なのかと迷ってしまったんです。若い方が本作をもっとも多く遊んでいただけるであろう年齢層なのですが、その層の人たちから50代の男性がどう見えるのか、かなり悩みました。目に意志を持たせてしっかり描くことで話が通じる人物と捉えていただけるかな、と考え現在の吉田に落ちつきました。ちなみに、自分はあまり実在の人物をモチーフにすることはないのですが、吉田はにはモチーフがいまして、俳優のアーネスト・ボーグナイン氏をイメージしてデザインしています。優しくて熱くて、優しさゆえに何か言われると凹んでしまう、そんなイメージが吉田と一致したのだと思います。

バストアップ

Face Pattern : Toranosuke Yoshida

■通常

スーツ

たすき

■笑い

スーツ

たすき

■怒り

スーツ

たすき

■悲哀・苦痛

スーツ

たすき

■驚き

スーツ

たすき

イベントカットイン

Event Cut-in : Toranosuke Yoshida

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

企み・不敵・ひらめき

怒り・決意・覚悟

喜び

悲痛・慟哭・悔しい

驚き・図星

コープ画面

Cooperation : Toranosuke Yoshida

COOP CHARACTER

新島冴

Sae Niijima
CV:甲斐田裕子

若くして地検特捜部に属し、特捜部長の右腕として活躍する女性検事。怪盗団の一員である新島真の実の姉。野心が強く、それに見合う辣腕で異例のスピード出世を重ねてきたが、精神暴走事件や怪盗団が絡む一連の事件では後手に回る失策が続き、功を焦っている。余裕のないさまを心配する妹の真に対してさえ、冷たい言葉を投げつけてしまうこともしばしば。

設定原画

Initial Image : Sae Niijima

イヤリング
シルバーです

Creator's Comment

　冴は真の母親であったり姉であったり、主人公といっしょに暮らす立場であったりと、なかなか設定が固まりませんでした。ですので、「この設定だとどんな感じ？」と言われて試しに描いて見せて、「こんなに怖い人といっしょに暮らすのは嫌だなあ。じゃあ設定をちょっと変えてみよう」といった感じでやり取りしながらデザインしていったので、描いた点数が多かったですね。最終的には「うーん、やっぱり若いほうがいいよね」との結論に達し、いまのデザインに落ちついています。現在のデザインは、職業的に張り詰めた雰囲気を持った人物である点を強調しています。冴は本来優しい人間ですが、物語で重要な立ち位置にいる“主人公を追い込む役”なので、性格ではなくあくまでも職業的な張り詰めたイメージやきつさが必要でした。「どうなの？　どうなの？」と責め立てる感じが、グサグサこないといけないな、と（笑）。あと、冴の声優さんが甲斐田裕子さんに決まっていたこともあり、声のイメージも大きく影響しています。

ピアノブラックの
髪どめです.

女検事
設定資料①

■シャドウ冴

Creator's Comment

シャドウ化した冴は、大人の女性の魅力のようなものをベースに、手段を問わず勝てばいいといった非道なイメージを強調してデザインしています。あとはパレスのイメージから、ギャンブラーの要素も盛り込んでいますね。全体的に、普段の冴とギャップが出るように意識しました。

■ニイジマ・レビアタン・サエ

ハハハハハ!! 勝てばそれが正ギなのよ!!

どんな手段を使っても、勝てばいいのよ!!!!

初期イメージ

Rough Design : Sae Niijima

女検察官（マコトの母？）
3稿

バストアップ

Face Pattern : Sae Niijima

■通常

普段着

シャドウ

■笑い

普段着

シャドウ

■怒り

シャドウ

普段着

■悲哀

普段着

■驚き

普段着

■苦痛

普段着

シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Sae Niijima

発覚前

発覚後

イベントカットイン

Event Cut-in : Sae Niijima

企み・不敵・ひらめき

苦痛

喜び

驚き・図星

悲痛・慟哭・悔しい

怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

イベントカットイン（認知世界）

Event Cut-in : Sae Niijima

企み・不敵

怒り

イベントカットイン（シャドウ冴）

Event Cut-in : Sae Niijima

悲痛・慟哭

企み・不敵

怒り

コープ画面

Cooperation : Sae Niijima

BOSS CHARACTER

鴨志田卓

Suguru Kamoshida
CV:三ツ矢雄二

秀尽学園の体育教師でバレーボール部の顧問。学園のOBであり、数年前まで五輪メダリストの栄誉に輝くトップレベルのバレーボール選手だった。学園の知名度を飛躍的に高めたほか、競技連盟などに対しても発言力があることから、学園内で絶大な権力を持っており、それをかさに己の欲望のままに生徒を弄んで奴隷扱いしている。

設定原画

Initial Image : Suguru Kamoshida

Creator's Comment

鴨志田は背が高くて体格もよく、素手で戦ったらまず勝てないであろう、そんな肉体的な強さを強調したデザインになっています。これは、まだ無力に近い主人公たちが最初に戦う相手であり、こんなに大きくて強そうな人間、しかも多くの味方と学校内での権力まで持つ相手に、自分たちだけで立ち向かわなければいけないということを、プレイヤーの皆さんに認識してほしかったからです。今作では敵の本性を暴いたり、ボスの外面のよさとパレスのギャップを見るのも楽しさのひとつですので、鴨志田を含めて敵役のほとんどは、初見ではあまり悪人に見えないように心がけてデザインしています。鴨志田に関しては、彼は自分のエゴや欲望を満たすために生徒に虐待を行いますが、それがエスカレートして歪んでしまっていることに気づけないでいるあたりに、怖さを感じられるデザインを心がけました。

■カモシダ・アスモデウス・スグル

Creator's Comment

鴨志田の本性である、醜さや下品さ、性的ないやらしさを強調したデザインです。イメージとしては、虚構の世界ということで体がしぼんで、代わりに本性が肥大化した姿、といったところでしょうか。鴨志田の欲望が全開になった姿ですね。

初期イメージ

Rough Design : Suguru Kamoshida

■鴨志田卓

1stダンジョン
キャライメージ

体育教師

家畜
生徒
イメージ

Creator's Comment

最初にデザインしていた、ダメな感じの鴨志田です。さすがに、これではパレス云々以前にいきなり成敗したくなりますし、後ろ盾や人望もなさそうですよね(笑)。そもそもあっさり勝ててしまいそうなので、大幅に路線変更しました。

バストアップ

Face Pattern : Suguru Kamoshida

■通常

普段着

シャドウ

■笑い

普段着

シャドウ

■怒り

普段着

シャドウ

■悲哀

普段着

シャドウ

■驚き

普段着

■ゲス笑い

シャドウ

■大笑い

シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Suguru Kamoshida

発覚前

発覚後

イベントカットイン

Event Cut-in : Suguru Kamoshida

企み・不敵・ひらめき

喜び

苦痛

怪訝・疑念・悔しい・疲労・呆れ

悲痛・慟哭

怒り・決意・覚悟

驚き・図星

イベントカットイン
（認知世界）

Event Cut-in : Suguru Kamoshida

企み・不敵

怒り

イベントカットイン
（シャドウ鴨志田）

Event Cut-in : Suguru Kamoshida

企み・不敵

怒り

悲痛・慟哭

BOSS CHARACTER

斑目一流斎

Ichiryusai Madarame
CV:堀之紀

日本画の大家。作風は多岐にわたり、代表作に"サユリ"がある。両親を亡くした幼い祐介を引き取り、内弟子として育てた。表向きは、粗末な家に暮らす清貧を好む人格者だが、裏では弟子のアイデアを盗んで自分の作品にし、着想の枯れた者や逆らった者を画壇から追放するなど、身寄りのない子どもの弱みに付け込んだ非道を働いていた。さらには不法な贋作の売買など犯罪にも手を染めている。

設定原画

Initial Image : Ichiryusai Madarame

Creator's Comment

美術に邁進してメディアに登場しないストイックな人ではなく、半文化人的な立ち位置でメディアにも多く露出し、視聴者から「この人の本当の職業はなんだろう」と思われてしまうタイプ。芸術家というよりは、自身のキャラを売りにしている人物を意識しました。服装や髪型も、自分は芸術家であるとアピールするためのギミックですね。全体的に、それっぽい演出をしている胡散臭い人といったイメージです。シャドウ化した斑目はチームのデザイナーがノリノリでデザインしていまして、結果、こうなりました(笑)。

時美術の大家（たいか）

■マダラメ・アザゼル・イチリュウサイ

初期イメージ

Rough Design : Ichiryusai Madarame

■斑目一流斎

バストアップ

Face Pattern : Ichiryusai Madarame

■通常

普段着

シャドウ

■笑い

普段着

シャドウ

■怒り

普段着

シャドウ

■悲哀

普段着

■驚き

普段着

■苦痛

シャドウ

■怒り2

普段着

■怒り3

シャドウ

■号泣謝罪

普段着

■嘘

普段着

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Ichiryusai Madarame

発覚前

発覚後

イベントカットイン

Event Cut-in : Ichiryusai Madarame

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭

驚き・図星

怪訝・疑念・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

イベントカットイン（認知世界）

Event Cut-in： Ichiryusai Madarame

企み・不敵

怒り

イベントカットイン（シャドウ斑目）

Event Cut-in： Ichiryusai Madarame

企み・不敵

悲痛・慟哭

怒り

BOSS CHARACTER

金城潤矢

Junya Kaneshiro
CV:田中一成

渋谷を根城にし、おもに若者を標的にしたさまざまな犯罪に手を染める組織のトップ。被害者が死ぬか壊れるまで、あらゆる手段で金を搾り取ることから、マフィアと恐れられている。他者を金を吐き出すATMとしか見ていない一方で、金城自身も、自分より格上の悪しき何者かを恐れていた。

設定原画

Initial Image : Junya Kaneshiro

Creator's Comment

イメージとしてはグレた子どもがそのまま大きくなった感じなので、口元や鼻、表情の作り方などが、すこし子どもっぽく見えるようにデザインしています。身長を低く、恰幅をよく描いているのは、屈強でない男に、より強そうな人が従っていると、「この男には何かがあるのではないか?」という、得体の知れない怖さを感じられるのではないかと思ったからです。最初から悪人顔なのは、敵の中で唯一、善人としての体面を保つ必要がない人物だからですね。

元締め

■カネシロ・バエル・ジュンヤ

バストアップ

Face Pattern : Junya Kaneshiro

■通常

普段着

シャドウ

■笑い

普段着

シャドウ

■怒り

普段着

シャドウ

■悲哀

普段着

シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Junya Kaneshiro

発覚後

発覚前

イベントカットイン

Event Cut-in : Junya Kaneshiro

企み・不敵

喜び

悲痛・慟哭

驚き

怪訝・疑惑

怒り

イベントカットイン
(認知世界)

Event Cut-in : Junya Kaneshiro

企み・不敵

怒り

イベントカットイン
(シャドウ金城)

Event Cut-in : Junya Kaneshiro

企み・不敵

悲痛・慟哭

怒り

BOSS CHARACTER

一色若葉

Wakaba Isshiki
CV:荒川美奈子

設定原画

Initial Image : Wakaba Isshiki

初期イメージ

Rough Design : Wakaba Isshiki

■認知存在“イッシキ ワカバ”

佐倉双葉の母親。"認知訶学"と呼ばれる新分野の研究の第一人者だったが、不審な死を遂げ、自殺として処理された。目の前で起きた若葉の死が自殺かどうか判然としなかったことが、その後長らく双葉の心に影を落とし、トラウマとして残ることになった。

Creator's Comment

当初は、双葉を家に束縛し引きこもらせている張本人、という設定があったので、普通のお母さんらしいデザインにしていました。現在の双葉と若葉の設定に固まったことで、若葉は研究者っぽいデザインにシフトしています。すでに亡くなっていて、回想にのみ登場する人物なので、母親というよりは、一女性としてどういう苦悩を持っていたのかに重きをおいてデザインしています。イメージとしては、家庭よりも仕事に比重をおいていて、仕事で詰まると家庭もうまくいかなくなるタイプですね。

BOSS CHARACTER

奥村邦和

Kunikazu Okumura
CV:掛川裕彦

外食産業大手、オクムラフーズの社長で、奥村春の父親。父の代まで零細チェーンにすぎなかった家業を大企業にまで発展させた敏腕経営者。しかしその実体は、野望である政界進出を果たすために、他者を出世の踏み台としか考えていない独善主義者。従業員をロボット扱いし、娘の春ですら夢を叶えるための駒としか見ていない。

設定原画

Initial Image : Kunikazu Okumura

Creator's Comment

奥村は、昔はいいお父さんだったけれど、仕事にのめり込んでいった結果性格がゆがんでしまった人、という方向性を出したいと思ってデザインしました。というのは、奥村が元からの悪人だと、春が産まれてからずっと放っておかれたようなイメージを与えてしまい、それはメインキャラクターのプロフィールとしてはあまりに不憫だと考えたからです。また、奥村は政界進出を狙うほどですから、カリスマ性があって、社交の場に出ても恥ずかしくない、すくなくとも表の顔は紳士的で洗練された人物の雰囲気を出せるよう心がけました。

社長

■シャドウ奥村

Creator's Comment

こちらも斑目のシャドウをデザインしたのと同じデザイナーが手がけています。自分は「チープなSF っぽくしてね、真面目なSFじゃないよ？」とオーダーを出して、あとは「アンテナ！　謎の計器！　浮いている椅子！」などと、思いついたキーワード伝えた結果、こうなりました(笑)。

イス設定

フハハハハ！
私をつかまえられるかな？

MANAGER

待て、コヤロウ！！

宇宙基地ボス案

専務

部長

課長

社長

オマエ クビネ

文字通り首がとれる…

専務ボス
攻撃イメージ
課長を武器にする

パワハラ
P.H.コルダー!!

バチ
バチ…

Creator's Comment

　個人的には課長、係長の中間管理職的な悲哀が気に入っています。注目していただきたいのは、平社員と主任でしょうか。この2体は同じデザインなのですが、係長以上と違い、動かせる関節が肩と股関節くらいしかなく、肘ですら固定されています。それなのに、腰にはわざわざ可動部分が設けられているんです。おじぎ専用の関節なんですよ(笑)。

バストアップ

Face Pattern : Kunikazu Okumura

■通常

普段着

シャドウ

■笑い

シャドウ

■怒り

普段着

シャドウ

■悲哀

普段着

シャドウ

■驚き

普段着

■苦痛

シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Kunikazu Okumura

発覚前

発覚後

イベントカットイン

Event Cut-in : Kunikazu Okumura

喜び

企み・不敵・ひらめき

驚き・図星

悲痛・慟哭

怪訝・疑念・悔しい・疲労・呆れ

怒り・決意・覚悟

イベントカットイン
（認知世界）

Event Cut-in : Kunikazu Okumura

企み・不敵

怒り

イベントカットイン
（シャドウ奥村）

Event Cut-in : Kunikazu Okumura

企み・不敵

怒り

悲痛・慟哭

BOSS CHARACTER

獅童正義

Masayoshi Shido
CV:池田秀一

現職の衆院議員。行動力とカリスマ、歯に衣着せぬ巧みな話術で国民から圧倒的な支持を受ける。一連の精神暴走事件と怪盗団にまつわる事件を機と見て素早く反応し、新党を結成して選挙に臨んだことで、次期総理大臣候補の筆頭と目されている。だが実際は獅童自身こそが事件の黒幕であり、敵対者を無慈悲に排除していた。

設定原画

Initial Image : Masayoshi Shido

Creator's Comment

本当は主体性がないけれど、メディアに露出して民衆受けすることを言う政治家、というのが獅童をデザインするうえでのイメージです。そのときどきに民衆から疎まれている人ですとか、法案などを敏感に察知して、叩くことで人気を上げていく、扇動家のような存在ですね。いかにもな七三分けやオールバックなどの、実際の政治家にいそうなビジュアルとは差別化しつつ、テレビ映えさせたいと考えてスキンヘッドにしました。ディレクターの橋野がなぜか、「スキンヘッド！　スキンヘッド！」と、強く推していたという理由もあります（笑）。服装的にはやり手の人、できる人に見えるコーディネートをしていて、主婦層に好かれそうな華やかさや清潔感がありながらも、その一方で、斑目同様、実際には何をしている人かわからない胡散臭さも合わせ持った雰囲気を意識しました。

■シドウ・サマエル・マサヨシ

Creator's Comment

よく"3倍速い人"と比較されるのですが、自分としてはまったく意識せずデザインしています。独裁者のイメージを持っていたので、軍服にたくさん勲章をつけた、"偉そう"な外見というのが根底にあるイメージです。そこに主人公たち同様のマスクをつけることで、獅童が特別な敵だと強調しています。マスクのトゲは、より強そうであったり、偉そうな雰囲気を出しつつ、自由の女神のような特別な存在であることを演出するためのギミックです。

Creator's Comment

当初、獅童とのバトルは、ライオンやピラミッドに乗ったマスクの獅童と戦って終了するはずでした。しかしチーム内で、「人間離れした存在を倒すだけではカタルシスがないのではないか？」「ここは直接、獅童を一発殴りたいよね」という意見があがり、決着をつけた雰囲気をより盛り上げるために、生身の獅童とのバトルが追加されました。マッチョなのは、たとえば組織の大ボスがいて、部下が全員ヒーローに倒されてしまったとします。そこでボスがヒーローにひれ伏したら小者で終わってしまうのですが、「ならば俺が直接相手をしてやろう」などと言いながら上着を脱げば、ラスボスとしてキャラクターが立つのではないか、という発想からです。

Creator's Comment

ギプスをつけたのにはいろいろ理由がありますが、上半身が裸のままだとつまらないと思ったのも理由のひとつです。それに、ただ脱いで体が一回り大きくなっただけだと、パワーアップで肥大化した直後に倒される、噛ませ犬で小者っぽい敵に見えてしまうかな、と。あと、メディアの露出頻度が高い方たちは、「この人、マッチョである必要はないのでは？」という立ち位置の方でも、見られることを意識してジムに通ったりされていそうですよね。まさに獅童も体を鍛えているタイプで、ギプスは「俺、毎日ジムで鍛えてますから！」とか、「俺、脱いでもイケてるんだぜ？」といったアピールの表れでもあります(笑)。

議員ボス第1戦イメージ

扇動家の議員は大衆を扇動し
自らを権力者に祭り上げるように仕向けている
虚飾に満ちた本体と、それを守り
強大な力となって主人公に立ちはだかる大衆（ライオン）……
のようなイメージ

議員本体

バンザーイ！

バンザーイ

・独裁者
・軍帝のような
スタイル

人間が集合して
ライオンを形作っています
※もっとライオンの筋肉の形状に
合わせて下さい。

主人公対比

@顔に関しても、
筋肉などのブロック毎に
人面を組み合わせて下さい。
※←の画像はあくまで参考程度に…

※たて髪の生え際で
ある程度、組み方を
操作してOKです。

○頭の
顔の組み合わせは、
正面、横、
どちらか
組みやすい方を
基準にして
下さい。

@もう少し大ざっぱでも
よいかも？

顔などの
骨格、造形などは、
実在のライオンを踏襲して
大丈夫です。

○筋肉のブロック毎に
人が組み合っているイメージ。

@体の部位の
大きさを様々にして
スキマを埋めていくイメージ。

♂型　♀型

@バランス崩し気味に
・ディティールはリアルだが、
パーツの位置や大きさが狂ってるカンジ。
気持ち悪いモノ。

攻撃&モードイメージ

籠城モード

・人間ピラミッドを
形成しガード状態に

・砲眼から攻撃
してきます。

攻撃イメージ

飛行モード

翼生えます

※面の端(角)では、
腕組みしてます。

○肩組んで
更に肩車する
イメージ。

斜面に対して
突きささるイメージ

砲身

底面は
背を下にして
手足が埋まってるイメージ。

バストアップ

Face Pattern : Masayoshi Shido

■通常

普段着

シャドウ／仮面

シャドウ

シャドウ／傷

シドウ·サマエル·マサヨシ

■笑い

普段着

シャドウ／仮面

シャドウ

シャドウ／傷

■怒り

普段着

普段着／腹黒顔

シャドウ／仮面

シャドウ

■悲哀

普段着

普段着／眼鏡なし

シャドウ／仮面

シャドウ／傷

■苦痛

普段着

普段着／眼鏡なし

シャドウ／仮面

■ナーバス

普段着

■酔い

普段着／流血

イベントカットイン

Event Cut-in : Masayoshi Shido

苦痛

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭

驚き・図星

怒り・決意・覚悟

怪訝・疑念・悔しい・疲労・呆れ

イベントカットイン
（認知世界）

Event Cut-in : Masayoshi Shido

企み・不敵

怒り

イベントカットイン
（シャドウ獅童）

Event Cut-in : Masayoshi Shido

企み・不敵

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Masayoshi Shido

BOSS CHARACTER

聖杯

Holy Grail

設定原画

Initial Image : Holy Grail

金ピカ

ラスボス
第1形態

若干
ふくらみ

個々のパレスを持ち得ない大多数の大衆によって共有される最大のパレス“メメントス”の最奥に眠るオタカラ。太古の昔から人間の希望を叶える物として存在を信じられてきたが……。

Creator's Comment

聖杯は集合的無意識に囚われている人々の管理者というイメージでデザインしています。聖杯を“システム”と考え、無機質で機械的なデザインを心がけました。聖杯は変形してヤルダバオトの頭部になるパーツなので、ヤルダバオトと合わせてデザインしています。

BOSS CHARACTER

ヤルダバオト

Jaldabaoth

設定原画

Initial Image : Jaldabaoth

Creator's Comment

ヤルダバオトのデザインのポイントは、顔が描かれていないことと巨大さです。顔はミラー状になっていて、顔をのぞき込んでも見ている人が映るだけで、ヤルダバオトの真意はわからないといったイメージにしたかったというのがあります。大きさについては、その巨大さ自体をギミックとしてデザインに組み込んでいますが、これはその後、さらに大きなものが登場するフリでもあります。あと、デフォルメされた頭身のキャラクターの横に巨大なものを置いても、大きさの比較が難しいので、実感が湧きにくくなってしまいます。しかし今作は主人公たちの頭身を上げているため、「よし、これならできるぞ！」と、巨大なキャラクターを配置したかったというのもあります(笑)。ヤルダバオトを言葉で表すと"偽りの神"で、説得の効かない、話が通じないイメージですかね。例外は一切認めず、絶対に改心もしないといった印象です。

大衆から歪んだ願いを向けられたことで聖杯が変化し、
"統制する神"となってしまった姿。

@本

透明の板

@鐘

8面体

ラスボス
第2形態
イメージ
@銃
@剣は、
回転できます。
@剣
軸パーツ
剣

■通常

鈴井志帆

Shiho Suzui
CV：佐藤朱

高巻杏の親友。バレー部員。杏が自分になびかず腹を立てた鴨志田から、指導の名目で繰り返し暴力やセクハラを受け続けていた。杏を守るため我慢を重ねていたが、ついに耐えきれず、校舎の屋上から飛び降り自殺を図る。

体操服

バストアップ

Face Pattern : Shiho Suzui

■通常

体操服／怪我

■笑い

体操服

■驚き

体操服

■怒り

体操服

体操服／怪我

■悲哀

体操服

体操服／怪我

■苦痛

体操服

体操服／怪我

設定原画

Initial Image : Shiho Suzui

アンの親友

ミカ

Mika
CV：－

高巻杏のモデル仲間。モデルとして成功するために外見や言動をとりつくろい、スタッフに媚びを売り、他人を引きずり落としてでものし上がろうとしている。性格は悪いがプロ意識は高い。

■通常

撮影1

バストアップ

Face Pattern : Mika

■通常

撮影2

■笑い

撮影1

撮影2

■怒り

撮影1

撮影2

■悲哀

撮影1

撮影2

■ニヤリ

撮影1

■イライラ

撮影1

撮影2

■通常

春のフィアンセ

Haru's Fiance
CV:菅沼久義

奥村社長が、政界進出の足がかりとして独断で決めた、春のフィアンセ。姓は"杉村"。有力議員である親の権力を盾に、自分本位に振る舞う傲慢なドラ息子。春を欲望のはけ口、おもちゃ程度にしか見ていない。

現実世界

バストアップ

Face Pattern : Haru's Fiance

■笑い

現実世界

■怒り

現実世界

■ゲス笑い

シャドウ

■通常

中野原夏彦

Natuhiko Nakanohara
CV:深川和征

ストーカー化したことで、"怪盗お願いチャンネル"に元カノから実名で解決依頼を書き込まれた男性。職業は区役所の窓口係。元々は祐介の兄弟子だが、斑目の悪意によって画家への道を閉ざされた。

現実世界

バストアップ

Face Pattern : Natuhiko Nakanohara

■通常

シャドウ

■改心

シャドウ

■通常

たなか社長

President Tanaka
CV:ー

怪しいネット通販"闇ネットたなか"の運営者とおぼしき男性。『ペルソナ3』『ペルソナ4』において、通販会社"時価ネットたなか"の社長として、素顔で登場している。

■通常

特捜部長

Special Investigation Director
CV:麻生智久

検察庁の特捜部長で、新島冴の上司。裏では獅童と通じ、一連の精神暴走事件、怪盗団事件解決の不手際をすべて冴に押し付けて収束させようとしていた。獅童に裏切られて殺害される。

バストアップ

Face Pattern : Special Investigation Director

■笑い

■怒り

■悲哀

■驚き

■ゲス笑い

■廃人化

■通常

校長

Principal
CV:平井啓二

私立秀尽学園高等学校の校長。学園の世間的な評価のために、鴨志田の行いを知りながら黙認していた。特捜部長とつながり、真を使って怪盗団の正体を探っていたが、後に見限られ、粛正される。

バストアップ

Face Pattern : Principal

■笑い　■怒り　■悲哀　■驚き

設定原画

Initial Image : Principal

■通常

乾

Inui
CV：麻生智久

秀尽学園に勤務する歴史の教師。一般論に終始し、物事を上辺で判断する傾向がある。とくに人を見る目がなく、人物評がことごとく事実に反する。

■通常

宇佐美

Usami
CV：吉川未来

秀尽学園に勤務する数学の教師。生真面目な性格で冷静かつ淡々と授業を進め、言葉の端々から現実主義者であることが伺える。

■通常

牛丸

Ushimaru
CV：松本大督

秀尽学園に勤務する、公民の教師。授業に身が入っていない生徒にチョークを投げ、高い精度で的を捉える前時代的な特技を持つ。

■通常

蝶野

Chouno
CV：藤野とも子

秀尽学園に勤務する英語の教師。海外経験が長いらしく独特のノリを見せる。教育には真剣に取り組んでおり、問題教師である川上に詰め寄る場面も。

■通常

蛭田

Hiruta
CV：菅沼久義

秀尽学園に勤務する生物の教師。教師のイメージとはほど遠い服装に身を包み、中二病すれすれの言動で、モルガナに手遅れ扱いされるナルシスト。

ラヴェンツァ

Lavenza

設定原画

Initial Image : Lavenza

ラヴェンツァ

Creator's Comment

ヘッドドレスをあしらって強調しているように、デザインのモチーフはメイドです。本質的には、メイドとして対象に尽くす役割を持ったキャラクターと意識して描いています。髪飾りの蝶はシーンを演出するのに一役買っています。『女神異聞録ペルソナ』から登場しているモチーフです。

ラヴェンツァ
途中着

バストアップ

Face Pattern : Lavenza

■通常

■怒り

■笑い

■悲哀

■驚き

イベントカットイン

Event Cut-in : Lavenza

企み・不敵・ひらめき

喜び

悲痛・慟哭

怒り

Section 3

『ペルソナ5』の世界の扉

Treasure

浅草
ASAKUSA
上野
UENO
水道橋
SUIDOBASHI
秋葉原
AKIHABARA
永田町
NAGATACHO
神保町
JIMBOCHO
神田
KANDA
埋浜
MAIHAMA
赤坂見附
ASAKA MITSUKE
六本木
ROPPONGI
銀座
GINZA
月島
TSUKISHIMA
お台場海浜公園
ODAIBA KAIHINKOEN

| 東京 | 昼 |

| 東京 | 夜 |

| 四軒茶屋 | 映画館 |

| 蒼山一丁目 | 秀尽学園校長室 |

| 渋谷 | 駅前・昼夜 |

| 渋谷 | 駅前・昼 |

| 渋谷 | 映画館 |

| 渋谷 | 高架下・曇り |

| 渋谷 | 高架下・晴れ |

| 渋谷 | 高架下・夜 |

| 渋谷 | 牛丼屋バックヤード |

| 新宿 | 映画館 |

| 明治神宮前 | 明治神宮・曇り |

| 明治神宮前 | 明治神宮・晴れ |

| 原宿 | 竹ノ子通り・曇り |

| 原宿 | 竹ノ子通り・晴れ |

| 永田町 | 国会議事堂・夜・遠景 |

| 永田町 | 国会議事堂 |

| 永田町 | 国会議事堂・門あり |

| 永田町 | 国会議事堂・門なし |

| 永田町 | 国会議事堂・夜 |

| 永田町 | 検察庁・特捜部部長室・晴れ |

| 永田町 | 検察庁・特捜部部長室・曇り |

| 永田町 | 検察庁・特捜部部長室・夜 |

| 永田町 | 検察庁・特捜部部長室・晴れ |

| 永田町 | 検察庁・特捜部部長室・曇り |

| 永田町 | 検察庁・特捜部部長室・応接間 |

| 永田町 | 最高裁判所前 |

| 神保町 | 古書街・晴れ |

| 神保町 | 古書街・曇り |

| 神保町 | 古書街・夜 |

| 神保町 | 古書店・晴れ・寄り |

| 神保町 | 古書店・曇り・寄り |

| 神保町 | 古書店・夜・寄り |

| 六本木 | オクムラフーズ本社前 |

| 六本木 | オクムラフーズ本社 |

| 水道橋 | ドームタウン・晴れ |

| 水道橋 | ドームタウン・曇り |

| 秋葉原 | 家電量販店 |

| 秋葉原 | メイド喫茶 |

| 月島 | もんじゃ焼き屋 |

浅草 | 浅草寺・晴れ

浅草 | 浅草寺・酉の市

浅草 | 浅草寺・曇り

お台場海浜公園 | ブリッジ下・晴れ

お台場海浜公園 | ブリッジ下・夜

お台場海浜公園 | ブリッジ下・曇り

埋浜 | デスティニー・ランド・晴れ

埋浜 | デスティニー・ランド・曇り

埋浜 | デスティニー・ランド・夜

| 元町中華街 | 晴れ |

| 元町中華街 | 曇り |

| 元町中華街 | 夜 |

| ハワイ | ホテル |

| ハワイ | ショッピングセンター |

| 斑目邸 | 外観 |

| 斑目邸 | 玄関 |

| メイドルッキンパーティ会場 | 窓閉まり |

| メイドルッキンパーティ会場 | 窓開き |

模試 試験会場校門前

模試 試験会場校内

美術館内部

祐介の作品1前

祐介の作品2前

金城たちの溜まり場

首相官邸閣議室

開票センター

■メメントス

| メメントス警戒度ゲージ |

| メメントス全景 |

ゲーム内使用小道具

Prop

| 解説パネル |

| 複製カード絵柄 |

| サユリ |

| 怪盗お願いチャンネル |

脅迫写真

ヤバい写真

金城のオタカラ

ハワイの写真

修学旅行出発写真

証拠写真

奥村のオタカラ

春の写真

クラッキング

| 坂本竜司デザイン | 鴨志田宛予告状 |

| 喜多川祐介デザイン | 金城宛予告状 |

| 喜多川祐介デザイン | 斑目宛予告状 |

怪盗団ロゴ

タロットカード

Tarot Card

LE·MAT

愚者

I LE·BATELEUR

魔術師

II LA·PAPESSE

女教皇

III L'IMPERATRICE

女帝

IV L'EMPEREUR

皇帝

V LE·PAPE

法王

VI L'AMOUREUX

恋愛

VII LE·CHARIOT

戦車

正義

隠者

運命

剛毅

刑死者

死神

節制

悪魔

XVI
LA·MAISON DIEU

塔

XVII
L'ETOILE

星

XVIII
LA·LUNE

月

XVIIII
LE·SOLEIL

太陽

XX
LE·JUGEMENT

審判

XXI
LE·MONDE

世界

タロット裏面

黒板の落書き

Blackboard

前の黒板

後ろの黒板　5月6日～6月5日

後ろの黒板　6月6日～6月11日

後ろの黒板　6月12日～7月10日

後ろの黒板　7月11日～7月19日

後ろの黒板　7月20日～7月23日

後ろの黒板　9月1日～9月6日

| 後ろの黒板 | 9月16日～10月12日 |

| 後ろの黒板 | 10月13日～10月31日 |

| 後ろの黒板 | 11月1日～11月8日 |

| 後ろの黒板 | 11月9日～11月19日 |

| 後ろの黒板 | 12月22日のみ |

キャラクターアイコン

Character Icon

パレスまたはメメントス探索中のアイコン

バトル中　自身のターンではない状態のアイコン

バトル中　自身のターン時のアイコン

コマンド画面内　リザルト画面アイコン

SNSアイコン

すれちがう人々

People

| ハワイ |

| 街 |

| 電車 |

美術設定画

Set Image

| 喫茶店外観イメージ |

| 喫茶店内観イメージ1 |

| 喫茶店内観イメージ2 |

| 路地裏イメージ |

| 引きこもりの世界イメージ |

| 引きこもりの居場所イメージ |

主人公自宅イメージ

ベルベットルームスケッチ1

| ベルベットルームスケッチ2 |

| ベルベットルーム刑務所案 |

秀尽学園高校外観イメージ1

秀尽学園高校外観イメージ2

秀尽学園高校男子冬服設定

秀尽学園高校校章

| 秀尽学園高校女子冬服設定 |

シャツに入っている略章
冬服のシャツも同じものです

サスペンダーは
生徒によって有無があってOKです

| 秀尽学園高校夏服設定 |

洸星高校
制服

○校章(ワッペン)

SINCE 1916
KOSEI HIGH SCHOOL

ソデのボタンは前部のボタンと同じ色です。

○女子(後)

○ディテールは男子と同様です。

○クツ 男女同じです。
月光館学園(P3)
のモノと同じタイプです。

洸星高校冬服設定

洸星高校
夏服

背中

脇で留めます。

洸星高校夏服設定

| カモシダ・パレス外観イメージ1 |

| カモシダ・パレス外観イメージ2 |

カモシダ・パレス内部イメージ1

カモシダ・パレス内部イメージ2

斑目邸イメージ

シドウ・パレスイメージ

| メメントス全景イメージ1 |

メメントス全景イメージ2

メメントス全景イメージ3

メメントス全景イメージ4

ゲームイメージ構築スケッチ

Concept Sketch

ゲームイメージ1

ゲームイメージ2

ゲームイメージ3

ゲームイメージ4

ゲームイメージ5

ゲームイメージ6

ゲームイメージ7

| ゲームイメージ8 |

| ゲームイメージ9 |

| ゲームイメージ10 |

| ゲームイメージ11 |

舞台イメージ1

舞台イメージ2

舞台イメージ3

舞台イメージ4

| 制服イメージ |

| 怪盗服イメージ1 |

怪盗服イメージ2

怪盗服イメージ3

| 怪盗服イメージ4 |

| 怪盗服イメージ5 |

| 怪盗服イメージ6 |

怪盗服イメージ7

総攻撃カットインイメージ

ペルソナ召喚イメージ1

ペルソナ召喚イメージ2

| ペルソナ初期イメージ集合1 |

| ペルソナ初期イメージ集合2 |

Robin hood
ロビンフッド

Captain Kid
キャプテン・キッド

Johanna

Prometheus
プロメテウス

| 超覚醒ペルソナイメージ集合 |

キャラクター原案

Character Design Draft

キャラクター原案1

キャラクター原案2

キャラクター原案3

キャラクター原案4

キャラクター原案5

キャラクター原案6

キャラクター原案7

キャラクター原案8

キャラクター原案9

・ハーフアップ

・ちょうちょです。

キャラクター原案10

キャラクター原案11

刀
背中に
背負います
忍者イメージ

キャラクター原案12

マシンガン?

キャラクター原案13

| キャラクター原案14 |

| キャラクター原案15 |

渋谷イメージ

渋谷連絡通路イメージ

雑踏イメージ

教室イメージ

屋上イメージ

ビュッフェイメージ

パッケージイラスト原案

Package Illustration Draft

パッケージ案1

パッケージ案2

パッケージ案3

パッケージ案4

パッケージ作画工程

Making of Package Design

パッケージ完成版

パッケージ原画

行程1

行程2

行程3

PERSONA5

行程4

タイトル画面

Title Image

イメージ1

イメージ2

イメージ3

オープニング アニメ絵コンテ

Opening Storyboard

ダウンロードコンテンツ

Download Contents

| ペルソナ5 20thアニバーサリー･エディション | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 主人公 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 坂本竜司 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| モルガナ | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 高巻杏 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 喜多川祐介 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 新島真 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 佐倉双葉 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

| 奥村春 | スペシャルテーマ＆アバターセット |

明智吾郎　スペシャルテーマ＆アバターセット

イゴール＆従者　スペシャルテーマ＆アバターセット

Interview with

SHIGENORI SOEJIMA

副島成記氏
ロングインタビュー

副島成記(そえじましげのり)
株式会社アトラス所属のイラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター。『ペルソナ５』ではキャラクターデザイナーを務める。代表作は『ペルソナ３』『ペルソナ４』『ステラデウス』『キャサリン』など。イラストレーター、キャラクタデザイナーとして、小説の挿絵や社外タイトルのキャラクターデザインを手がけるなど、幅広く活動する。

──『ペルソナ５』(以下『P5』)の大ヒット、おめでとうございます。

副島　ありがとうございます。たくさんのユーザーの皆様のおかげです。

── そんなユーザーの中には、『P5』で新しく『ペルソナ』シリーズのファンになった方もいらっしゃると思いますので、改めて『P5』での副島さんの肩書きと、受け持たれたお仕事の内容について教えていただけますか？

副島　自分の肩書きはキャラクターデザイナーです。『ペルソナ４』(以下『P4』)のときはアートディレクターも兼任していたのですが、今回はキャラクターデザインのみです。ただ、アート面にノータッチというわけではなくて、今作のアートディレクターの須藤(須藤正喜氏)と、全体的なイメージなどについていっしょに考えています。

── では続いて、キャラクターデザイナーのお仕事の内容を教えて下さい。

副島　一言で言うと"キャラクターをデザインして、設定画を作り上げる仕事"になります。設定がほぼ白紙の状態の初期段階で、自分を含めたスタッフたちが、『P5』の雰囲気を掴むためのイメージボードを起こします。『P5』にはこんなキャラクターが登場して、「こういうシーンがあるのはどうだろう？」という内容のものですね。大量のボードをみんなで見ながら意見を交わして、気に入ったキャラクターがいれば採用しますし、目を引く要素があれば違うキャラクターにスライドさせつつ、どんどんイメージボードを描いたりスケッチをして、設定に合わせてデザインのチューンを繰り返していきます。設定が固まったキャラクターの絵を描くのは最終段階で、おもに3Dモデラーや外部の方に渡す資料として、キャラクター設定をもとにした設定画を制作します。

『P5』制作で感じた難しさ

── 弊社から出版させていただいた『ペルソナ４ 公式設定画集』のインタビューで、副島さんが「『ペルソナ５』を作るときは本当にたいへんだし、いろいろな面でハードルが高いだろうなぁと(笑)」と予想されていたのですが、実際には『P5』の制作はいかがだったでしょうか？

副島　そのインタビューからもう8年くらい経っているわけですが、「2、3年くらい先には、『P5』が完成しているかもしれないな」、くらいの気持ちでお話していました。当時お話した"たいへんさ"というのは、『P4』から間をおかずに『P5』を出す場合、『P4』と『P5』をどうやって差別化するか、どんな新しい要素を盛り込むか、といった難しさやたいへんさですね。でも8年経つと、状況は当時とまったく違います。ただ、うれしいことに、『ペルソナ』シリーズは８年間で忘れられてしまったわけではなく、むしろ興味を持ってくださる方が増えているという実感がありました。

── どういった部分で実感なさったのですか？

副島　『ペルソナ４ ザ・ゴールデン』の発売や、『ペルソナ』シリーズからの派生タイトルの発売、そしてアニメーションやコミカライズといったスピンアウトなど、さまざまなご助力もあって、シリーズが拡大している空気とともに、『P5』に対する期待値の高まりを感じたんですね。ですのでチームとしても、『ペルソナ』のブランド力や存在感をもっと伸ばしていこう、もっと上を目指そうという雰囲気がありました。ところが8年のうちに、実際に『P5』をプレイしてくださるのがどんな

方たちなのか、わかりづらくなってしまったんですよ。
―― とおっしゃいますと？
副島　『P4』からすぐに発売したのであれば、『P5』は『P4』を遊んでくれた方に引き続きプレイしていただけると予想できます。しかしこれだけ時間が経っていると、当時『P4』を遊んでくださった方たちも、立場や環境、嗜好、それに『ペルソナ』に対する気持ちだって変わっているはずですから、そういった方たちが望んでいるのはどんなものなのだろうと悩みました。さらに、ゲーム本編ではなく、メディアミックスから新しく『ペルソナ』シリーズのファンになっていただいた、新しいユーザー層もあります。ですので、以前からのファンの方と新しいファンの方、そのどちらも、すこし見えにくいなと感じていました。
―― 見えにくい、とは？
副島　自分がデザイナーをしていて、どんなときに難しさを感じるかというと、デザインをどういった方たちに向けて発信しているのかが、明確化できていない段階にいるときなんです。
―― 対象が不明で、デザインの方向性を定めにくい段階と言うことでしょうか？
副島　そうです。発信している相手の情報が多いほど、デザインの精度が上がって、こちらの意図を伝えやすくなります。そういう意味で、『P5』のデザインを始めた当初は本当に難しい状況でした。
―― なるほど。8年前に想定していた難しさ、たいへんさとはまったく質の違うものだったのですね。
副島　ええ。現時点で『ペルソナ』シリーズの最新作を出す場合、どういった方が遊んでくれて、どういったものを喜んでくれるのか。現代劇の新作を、いま、社会に向けて出すなら何がベストなのか、などといった疑問を抱えたことで、『P4』との連続性に対する問題はクリアになりました。それに、スタッフ全員でいろいろと悩みながら進んだ結果、心機一転やっていこうという空気が生まれ、『P4』から『P5』へといった流れではなく、『P5』というまったく新しいタイトルを構築していく方向性にシフトすることができたのもよかったなと感じています。

『P4』から『P5』で変わったこと

―― 『P4』と『P5』で副島さんのお仕事の環境やスタイルに変化はありましたか？
副島　会社的な話ですと、チームにアートワークのスタッフが増えました。『P4』のときは自分と、アシスタントがひとりだけだったんですよ。いまは自分を含めて4人体制になり、チーム内では2Dスタッフと呼ばれています。2Dスタッフの間でデザイン作業を共有して、みんなで「服装はどうしようか？」など、ああでもないこうでもないと言いながら、デザインを進めています。自分が大まかな設定画を描いて、細かい部分をスタッフが引き継ぐといった作業スタイルが増えました。イラストもスタッフたちと描いているので、バラエティ豊かなものになっていると思います。
―― 個人としての変化はいかがですか？
副島　今回、『P4』のときと若干絵柄を変えていることでしょうか。細かい話になりますが、『P5』では人物の眉毛の位置を下げて、目に近くしているんです。こうすると目力が出るんです。

仕事をするうえでのよろこび

―― 『ペルソナ３』(以下『P3』)、『P4』と続けて大ヒットし、今作はとくにユーザーの皆様の期待も大きかったと思います。副島さんは『P5』の制作中、そういった期待の大きさに対するプレッシャーを感じましたか？
副島　おそらくディレクターはそういったプレッシャーを感じていたと思いますが、自分はむしろ「たくさんの方に見ていただけるならやる気が出る！」という感じでした(笑)。単純にネタ切れで「制服のデザイン、どうしよう！」といったプレッシャーはありましたけど(笑)。物作りをする人間としたら、少しでも多くの方に作品を見ていただけるのはうれしいですよ。作ってみたら空気扱いで、誰にも響いていないのがいちばん寂しいですからね。

『P5』のデザインコンセプト

―― デザインコンセプトとして、『P3』は全体をクールなイメージ、『P4』は明るさと爽やかなイメージを意識してデザインされたということですが、『P5』はどういったイメージでデザインされたのでしょう？
副島　『P5』は情熱的で動的なイメージ、でしょうか。前作から8年経って出す『ペルソナ』シリーズですので、静的で落ち着いたイメージではなくて、「再スタートを切るんだ！」という勢いのようなもの伝えたかったんです。タイトルロゴなどもスピーディに躍動している感じが出るようなデザインにしたり、イメージカラーを赤にしたりとか、また、ハイコントラストな配色にしたりと、パトスを感じる雰囲気にしたいという意識がありました。「まだまだ落ち着いていないですよ」「これから再スタートを切って、バンバンやっていきますよ」という意気込みを、情熱的で動的なイメージで伝えたかったんです。テーマカラーが赤なのもやはり"情熱"のイメージからですね。情熱的なタイトルであってほしい、ストレートに想いが突き刺さってほしいという気持ちを込めての赤です。
―― キャラクターデザインのテーマはどういったものですか？
副島　クセ者、ですね。個性的な人物をどちらかというと悪い表現で言うと、クセ者になると思うんです。ピカレスクものゆえに、クセ者を活かせるといった狙いもありました。
―― 怪盗服のテーマはなんでしょう？
副島　怪盗服のテーマは"ストレートな古典"です。怪盗服はかなり紆余曲折して、制服をアレンジしようかとか、怪盗モードになると制服の色が変わるとか、いろいろな案がありました。しかし怪盗を楽しむためには、現代風のデザインより古典的なステレオタイプのデザインのほうが伝わりやすいのではないか、ユーザーさんたちが怪盗に期待するのも古典的なイメージなのではないか、と考えました。
―― では主人公たちのペルソナのテーマを教えていただけますか？
副島　これもテーマは"ストレート"ですが、怪盗服よりもさらにストレートになっています。このあたりはディレクターの橋野と意見が分かれたのですが、橋野はストレートでいこうと。「アルセーヌだったらアルセーヌ・ルパンのままがいい。シルクハットは外せない」といった感じの要望ですね。自分としては、これまでのシリーズの文法でいくのであれば、イザナギといっても、イザナギそのままの格好はさせず、オリジナルのデザインにするという案も残していいのではないかと思い話し合いました。
―― では、現在のデザインになった決定打は？
副島　『P4』までのペルソナの多くは、名前から姿を想像しにくいモチーフに対して、謎めいたビジュアルを付加することで"カタチ"を作り上げていくという方向性でした。ですので、「このペルソナはどうしてこういうデザインなんだろう？」と疑問を持たれた方が原典などを調べたときに、「神話や逸話を、こんな風に解釈してデザインしていたのか」といった、知る楽しさや面白さがあったと思います。しかし今作は、カルメンや石川五右衛門という、元々キャラクター性があって知名度が高いものをペルソナに選んでいます。それはユーザーの皆様がペルソナをイメージしやすかったり、親近感を覚えやすくするという狙いがあります。ですので、アルセーヌ・ルパンと謳いつつ、想像外のものを提供して、「思っていたものと違う！」となってしまっては本末転倒と思いいたり、このようなデザインに落ちつきました。

気に入っているキャラクターとその理由

―― では、2Dスタッフの皆さんでデザインされた、ペルソナを含むキャラクターの中で、副島さんが気に入っているキャラクターとその理由を教えていただけますか？
副島　アルセーヌですね。単純に格好よくデ

ザインできたかなという部分と、いままではペルソナ自体がシリーズを体現していることがあまりなかったんですよ。しかしアルセーヌは顔の炎が動いていたり、イメージカラーの赤が盛り込んであったりという部分でアルセーヌ＝『P5』というイメージに落とし込めているので、そのあたりがよかったかなと思っています。ひねったペルソナは、双葉のネクロノミコンでしょうか。

―― なぜ、ネクロノミコンはオリジナルのデザインになったのですか？

副島　ネクロノミコンの姿を誰も知らないからです。「5分で思いついたの？」みたいな感じですけど、自分はああいったすこし笑えるデザインが好きなんです（笑）。ヨハンナも同様で、ヨハンナと言われてもその姿を想像できる人はおそらくほとんどいませんから、そこをストレートに表現するのはあまり意味がないんです。ですので、オリジナルのデザインで目を引いて、ペルソナに興味を持っていただけるといいかな、と。

―― メインキャラクターはいかがでしょう？

副島　杏です。コメントでも書きましたが、杏は『P5』がどんなゲームかを理解していただくために、最初にデザインしたキャラクターのひとりで、ベンチマークのような存在なんです。たとえば最初に真を描いてスタッフに見せると、混乱があったと思うんですよ。「『P5』って真面目な感じなの？」とか、「意外とストレートなの？」みたいに混乱して、どんなゲームか想像しにくい。でも杏を見せれば、色彩設計や造型から、今回のキャラクターにはこれくらいの振れ幅があるということがわかるわけです。最初にデザインしたから愛着がある、ということもありますね。

―― では、コープキャラクターで気に入っているのは誰ですか？

副島　新島冴が気に入ってますね。自分はキャラクターをひねって描きすぎて、「もっと可愛くしてくださいよー！」と言われることが多いんです。しかし、冴は設定的に非常に格好いいキャラクターだなと思い、自ら進んでストレートに、ベストバランスで美人に描いています。

―― 冴は副島さんが考える、美人の象徴的なキャラクター、ということでしょうか？

副島　そうなりますね。

―― ところで、真の名前はいつ挙がるのですか？

副島　真はいろいろ突っ込まれるだろうと思って、あえて外していました（笑）。

―― 『P4』の公式設定画集で、毎回カチューシャ枠の女性キャラクターを登場させている、とお話をされていたので、今回もぜひ触れておかねばと思いまして。

副島　そもそも今回、自分がいちばんノリノリで設定画を起こしたのは真です（笑）。ほかのキャラクターにはほとんどそういう絵を描いていないのですが、真だけは銃を早撃ちする絵（186ページ）があったりですとか。ただ、真と冴のふたりは、2Dスタッフに作画を任せる際に、描きにくいと言われるツートップなんですよ。

―― それはどうしてでしょう？

副島　普通はキャラクターを描く際、わざと強弱をつけたり、認識の記号になるポイントを配置しています。そこさえ押さえておけば、ほかの人でもそこそこ自分と似た絵が描けるんです。でも真と冴は、自分が素でかわいい、格好いい、美人だと思って描いていて絵的な記号付けをしていないので、自分以外には描きにくいらしいんです。スタッフからは「押さえどころがわからなくて似せられない」「顔だけ描いて下さい」と言われて、自分が顔を描いたりしています（笑）。

―― 新島真のエピソード、温存していましたね？　ではせっかくですので、軽くカチューシャについても語っていただきましょう。

S H I G E N O R I

副島　そもそも、『P5』にカチューシャ枠のキャラクターが必要かというと、一切必要なく、自分としてもべつにその枠の人物がいる必要もないとは思うんですよ（笑）。でも自分では意識していなくても、人から「カチューシャのキャラクターをいつも必ず描いてるよね」と言われると、「ああ、自分はカチューシャのキャラクターが好きだったんだ！」と自認してしまうんです。そして自認することで、複雑な心境になるんですよ。「またカチューシャ？」と言われたくないという心境と、「好きだと自認しているのに、それを避けることに意味があるのか？　それは逃げではないか？」という心境です（笑）。真のカチューシャにそこまで葛藤して描いているわけではないですけどね。

―― しかし、今作の真のカチューシャには偽装工作まで施されていますよね？

副島　結果的に、偽装工作……のようになってはいます。真をデザインするときに、いまの髪型を描いたあとで、髪の長さが足りなくて実現不可能だと気づきました。そこで、いろいろと調べてみたところ、三つ編みを模したカチューシャというものが存在すると知り、地毛の代わりに採用しただけなんです。自分は女の子を描くときに、カチューシャで区切られている横線の部分を描くのが好きなんですよ。前髪パーツとサイドと後ろ髪のパーツが分かれているように描くのが……非常に気持ちがいいんです。

―― と、言いますと？

副島　ロボットを描いているときのように、パーツ割りして描けるのがいいんですね。基本的に生物は一体的なフォルムなので、本来はパーツ分けできないんです。自分がヘッドホンを装着したキャラクターをやたらと描くのも、カチューシャと同じくパーツ分けの理由からです。さらに最初にアングルを決めるときに、ヘッドホンの角度を決めれば絵全体がバシっと決まるんです。と、いう理由で、『P3』のアイギスを描くのが大好きなんですよ。

―― カチューシャやヘッドホンがお好きなのにはそんな理由があったんですね。

副島　いろいろお話させていただきましたが、カチューシャをつけている女の子がかわいいということは本心でもあります。さらに言うと、じつは、最初は杏が青くて大きなカチューシャをつけていました。カントリーなイメージになってしまいやめましたが。

『P5』と美学の関係

―― 『P5』では美学が重要な要素であり、また副島さんも各所で美学という言葉を口にされていらっしゃるのですが、今作と美学はどのような関係にあるのでしょう？

副島　あえて美学という言葉を使っているのは、その言葉自体にロマンチックなイメージがあるからです。自分が言っている“美学”は“個性”と置き換えられると思います。ですので、美学とは“格好いいと思われる個性”や“人にいい影響を与える個性”また、ほかの人が見たときに、“自分にはできないけれど真似してみたい、憧れる”対象になる“個性”であると個人的には解釈しています。『P5』はルールに沿ってただ流れていく世の中があり、そこに個性的な面々が集まったことで、個性を持っているからこそ世界のおかしさに気づけるんだ、ルールに抗うことで世界を変えていけるんだ、という趣旨のお話です。そのためコンセプトにのっとって美学や個性という言葉がよく出てくるのだと思います。

―― 美学、個性をデザイン面で表現しているのは、どのような部分になりますか？

副島　これはコメントでも書きましたが、自分的に美学、個性を盛り込んだ部分で満足し

ているのは、杏のタイツの色や双葉の髪の色ですね。誰かがやっているからとか、人に見せるためにそうしているのではない、純粋な本人の欲求の表れです。そういった部分のデザインが、そのキャラクターがほかとは違う感性の持ち主と伝わるアイコンになればいいなと思います。でもそういうデザインはすごく難しくて、目につく部分だけではなく、もっと全域にわたって盛り込めたらよかったと思う部分でもありますね。とはいえ盛り込みすぎると、まとまりのない謎の集団になってしまいますから、バランスのさじ加減には気を配りましたね。

読者の皆様へのメッセージ

―― では最後に、本書を手にしてくださった読者の皆様へ、メッセージをお願いいたします。

副島　この本には、『P5』で使われることなく終わったスケッチやデザイン、イラストもたくさん載っています。自分は本来、完成品として世に出なかったそれらのイラストを、皆様にお見せすることにはとまどいを感じています。でも自分もその昔、雑誌や画集に掲載されていた没原稿を見るのが好きで、こんな風に作っているんだと思ってわくわくしていました。そう考えると、本来お出ししてよいものではないけれど、興味を持って本書を手にしてくださった皆さんに、ゲームを作る現場の雰囲気を感じてもらったり、ゲームを作る楽しさを共有できるかもしれないと考えて、「ちょっとどうかな？」と思いつつ、お見せしています。ですので、楽しんでいただけるとうれしいです。そして月並みですが、本書をお手に取っていただき、ありがとうございます！

（2016年11月11日アトラスにて）

S O E J I M A

ペルソナ5 公式設定画集カバーイラスト

ペルソナ5 公式設定画集

2016年12月26日 初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦／谷塚真一
副編集長	千葉久子
生産管理局	森村利佐
印刷	図書印刷株式会社
発行	カドカワ株式会社 〒104-8441　東京都中央区築地 1-13-1 銀座松竹スクエア 電話 0570-060-555（ナビダイヤル） http://info.kadokawadwango.co.jp/
発売	株式会社KADOKAWA 〒102-8177　東京都千代田区富士見 2-13-3 http://www.kadokawa.co.jp/
編集	野口美千生
構成・執筆	有限会社チョップ 尾高祐
装丁・本文デザイン	CARTA graphics.Inc
監修・協力	株式会社アトラス

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンタープレイン カスタマーサポート
電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733190-7
C0076
Printed in Japan

電子版 アトラスファミ通

ペルソナ５　公式設定画集

編集／週刊ファミ通編集部

2016年12月26日　発行

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
アトラスファミ通『ペルソナ５　公式設定画集』
2016年12月26日初版発行

発 行 人　浜村弘一
発　　行　カドカワ株式会社
〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア
電　　話　0570-060-555（ナビダイヤル）
受付時間　12：00～17：00（土日祝日を除く）
http://info.kadokawadwango.co.jp/

発　　売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/